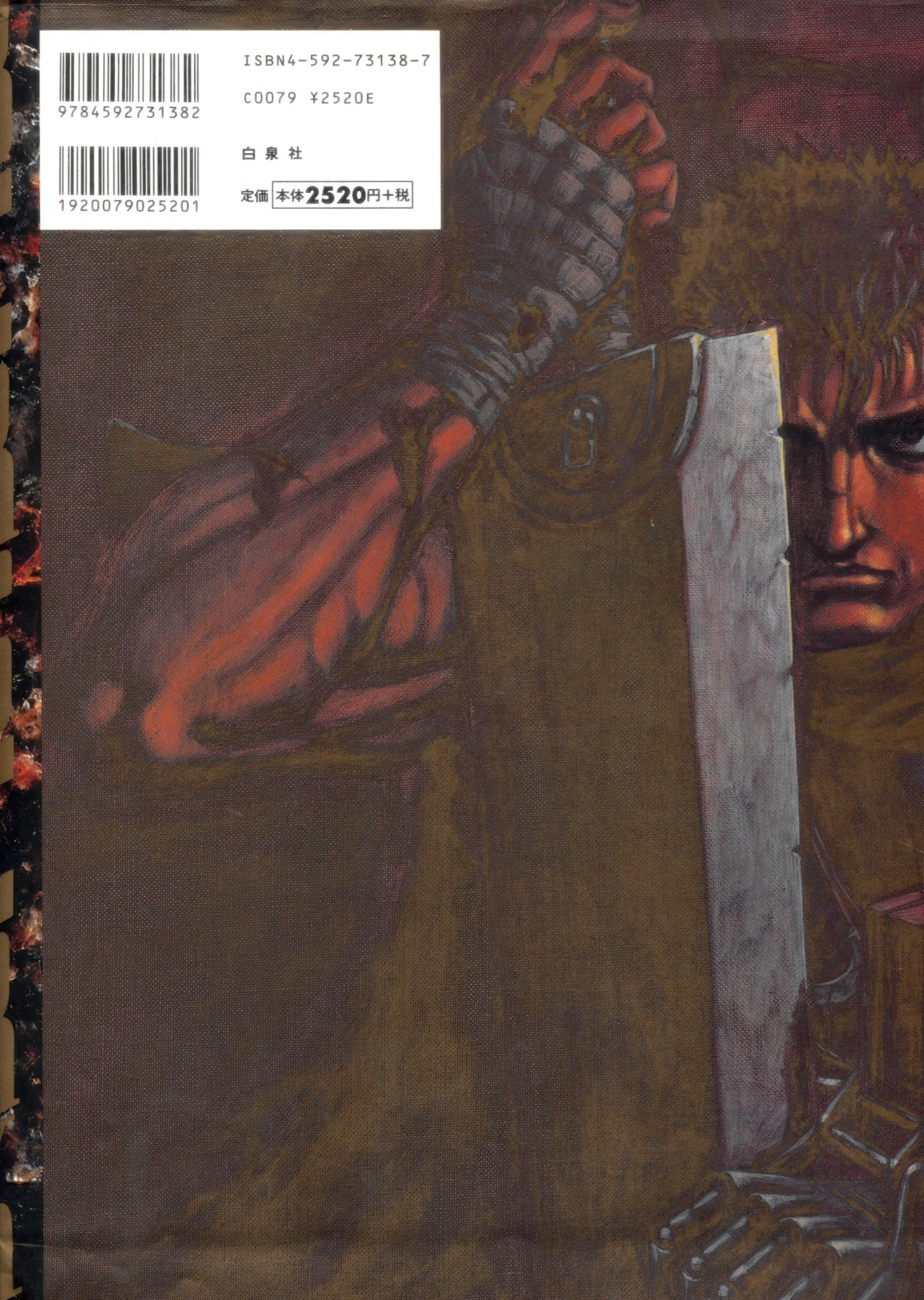
BERSERK
Illustrations file
画集ベルセルク
三浦建太郎
Kentarou Miura

BERSERK
Illustrations file
画集ベルセルク
三浦建太郎
Kentarou MIURA

9784592731382
1920079025201
ISBN4-592-73138-7
C0079 ¥2520E
白泉社
定価 本体2520円+税

Illustrations file

画集ベルセルク

三浦建太郎
Kentarou MIURA

HAKUSENSHA

CONTENTS

初出略号　AH＝月刊アニマルハウス　YA＝ヤングアニマル
P.1　●テレホンカード（YA1995年10号）●26.7×21.7cm
P.3　●第10話 扉（YA1993年６号）●36.2×25.7cm
P.73　●第94話 扉（YA1997年１号）●53.2×45.5cm
P.91〜98　●描き下ろし（1996年）●33.1×24.2cm

Book Design
Takashi MINOURA
Ryoko WATANABE
Editorial Co-operation
SUPER SONIC Co., Ltd.
Hiroaki NAGATA
Junko FUJIWARA
model-making(P.122)
Yasushi ARAKI
Photo
CHIYODA STUDIO Co.,Ltd.
Kiyohide MIZOGUCHI

Art Works
アート・ワークス

●描き下ろし（1996年）●41.0×31.8cm

●描き下ろし 1996年 ●53.2×45.5cm

●REVENGE6　扉（AH1991年3月号）●36.2×25.7cm

●コミックス第1巻　カバー（1990年）●51.4×36.2cm

●描き下ろし(1996年)●33.1×24.2cm

●REVENGE2　扉（AH1990年10月号）●36.2×25.7cm

●"烙印"　見開き扉（AH1990年1月号，●36.2×51.5cm

●〝黒い剣士〟 P.1&見開き扉(AH1989年10月号)●25.0×25.7,36.2×51.5cm

●……第5巻 …年 ●36.2×25.7cm

ベヘリット…!?

●コミックス第2巻　カバー(1991年)●36.2×25.7cm

●コミックス第9巻　カバーそで(1995年)●27.2×21.7cm

●コミックス第1巻　カバー(1990年)●26.5×21.7cm

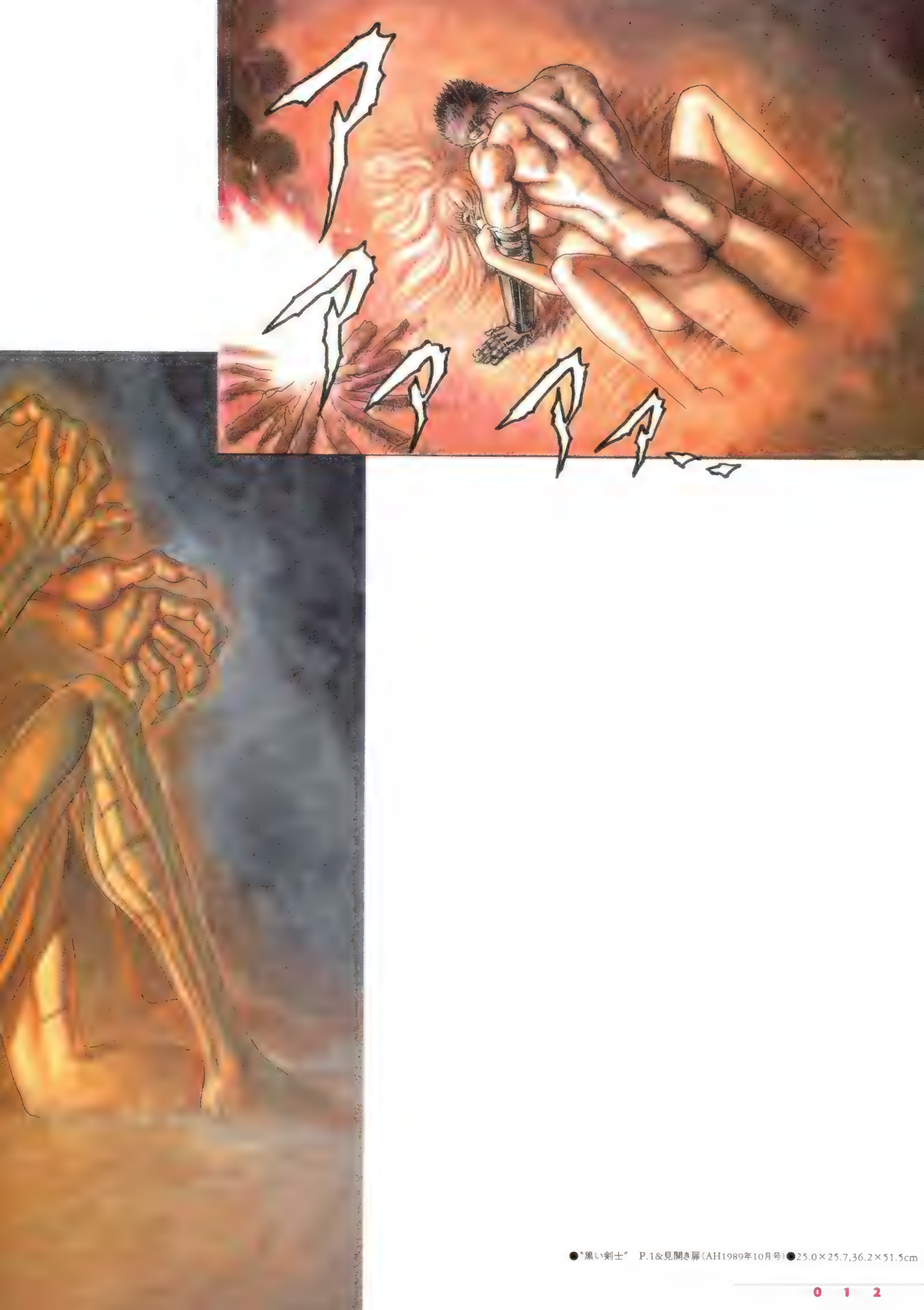
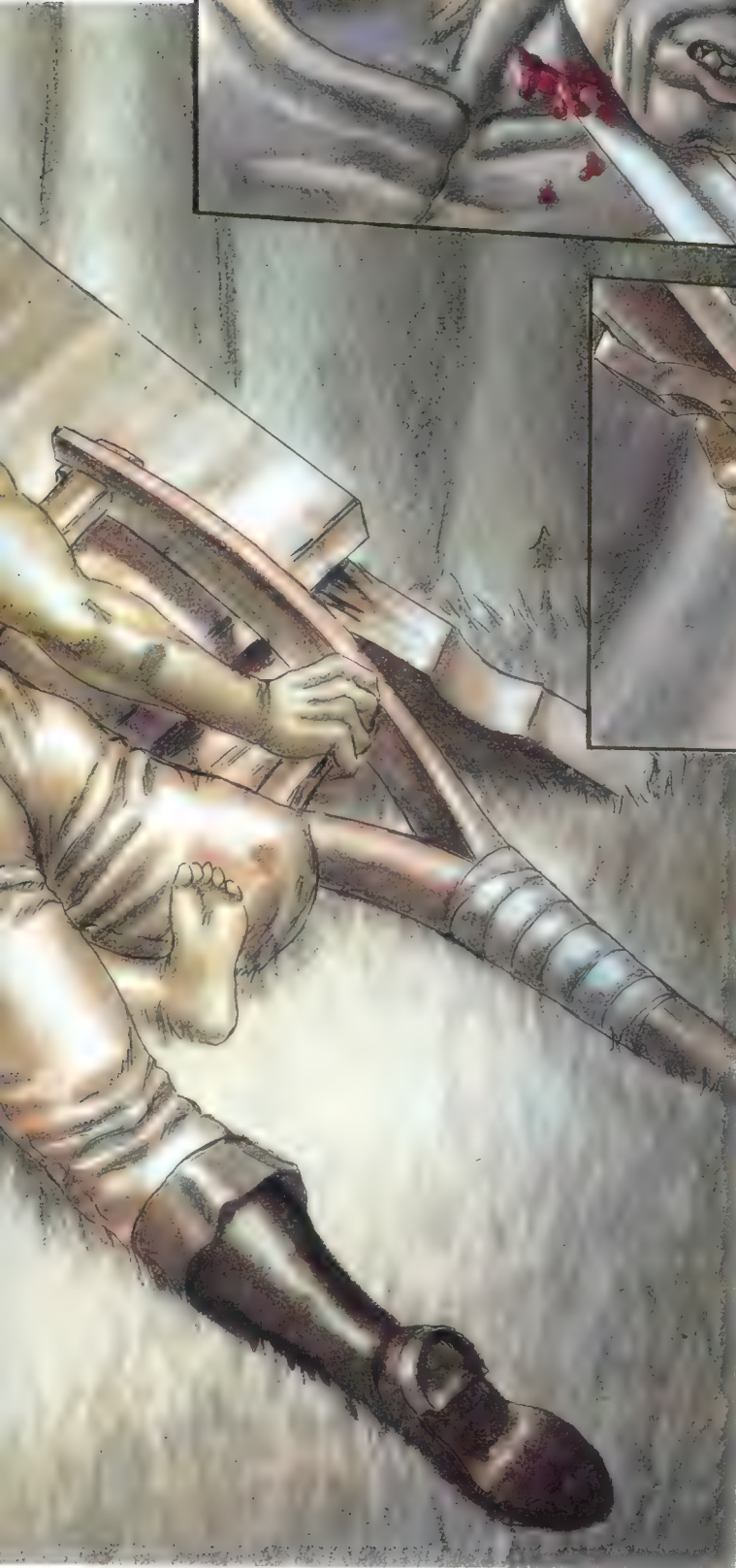
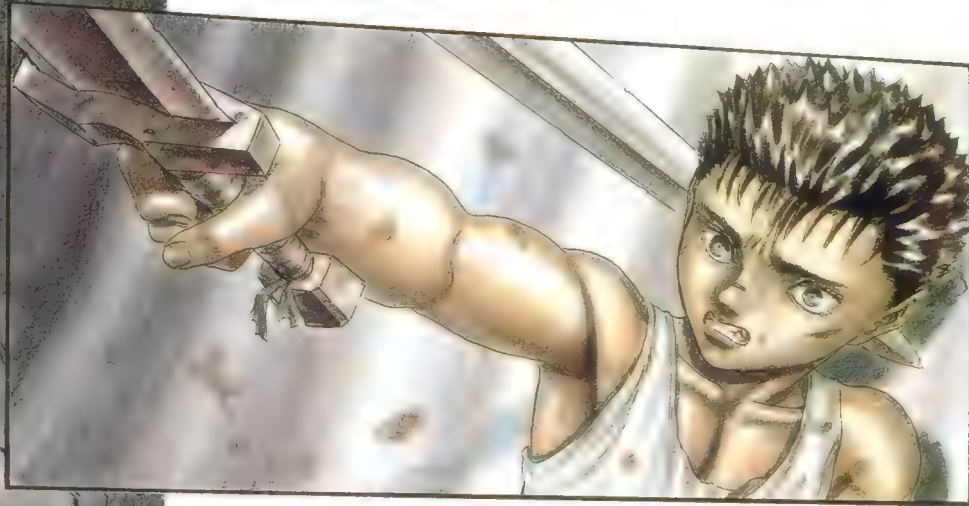
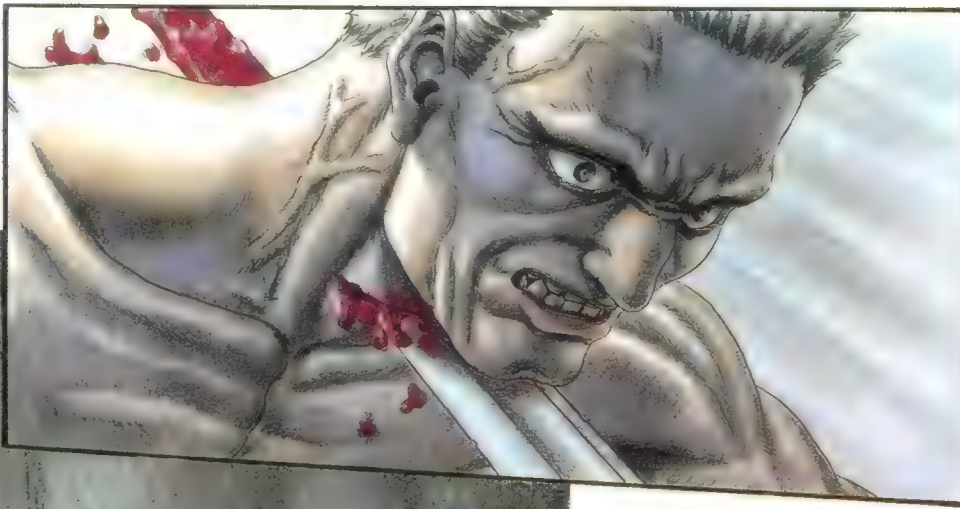
●"烙印" P.4(AH1990年1月号)●15.6×22.0cm

●REVENGE9　P.1&見開き扉&P.4(AH1991年8月号)●16.1×8.7,36.2×51.4,15.8×12.1cm

バシャッ
あ――

●REVENGE11　P.2-4(AH1991年10月号 ●9.4×18.1,9.4×18.1,22.6×22.7,20.1×14.7cm

●REVENGE12　P.1&扉（AH1991年11月号）●16.4×25.7,36.2×22.8cm

●コミックス第4巻　カバー(1992年)●51.4×36.2cm

●REVENGE16　見開き扉
(AH1992年3月号)●36.2×51.4cm

●第13話　P.2-3&1(YA1993年9号)●36.2×51.4,36.2×25.7cm

●第1話　見開き扉（YA1992年11号）●36.2×51.4cm

●REVENGE11　扉(AH1991年10月号)●36.2×25.7cm

●表紙(YA1992年11号)●36.2×25.7cm

●第22話　扉 YA1993年18号 ●36.2×51.1cm

●描き下ろし(1996年)●33.1×24.2cm

●第29話　扉(YA1994年3号)●36.2×51.4cm

●コミックス第12巻　カバーそで(1996年)●27.3×21.8cm

●第22話　扉(YA1994年17号)●36.2×51.4cm

●第1話　P.1（YA1992年11号）●36.2×25.7cm

●描き下ろし（1996年）33.1×24.2cm

●第57話　扉 YA1995年9号 ●45.5×38.0cm

●第59話　扉 YA1995年12号 ●45.5×38.0cm

●第49話　扉（YA1995年1号）●41.0×31.8cm

●描き下ろし(1996年 ●45.5×38.0cm

●第73話　扉 YA1996年4号 ●41.0×31.8cm

●第87話　扉 YA1996年18号 ●41.0×31.8cm

●描き下ろし 1996年 ●45.5×38.0cm

●描き下ろし 1996年 ●53.2×45.5cm

●REVENGE⑩ 扉（AH1991年9月号）

●REVENGE15　扉（AH1992年2月号）

●第12話　扉（YA1993年8号）

左上 ●第48話 扉（YA1994年24号）
左下 ●第41話 扉（YA1994年16号）
右下 ●第11話 扉（YA1993年7号）

●REVENGE13 扉(AH1991年12月号)

●第14話　見開き扉(YA1993年10号)

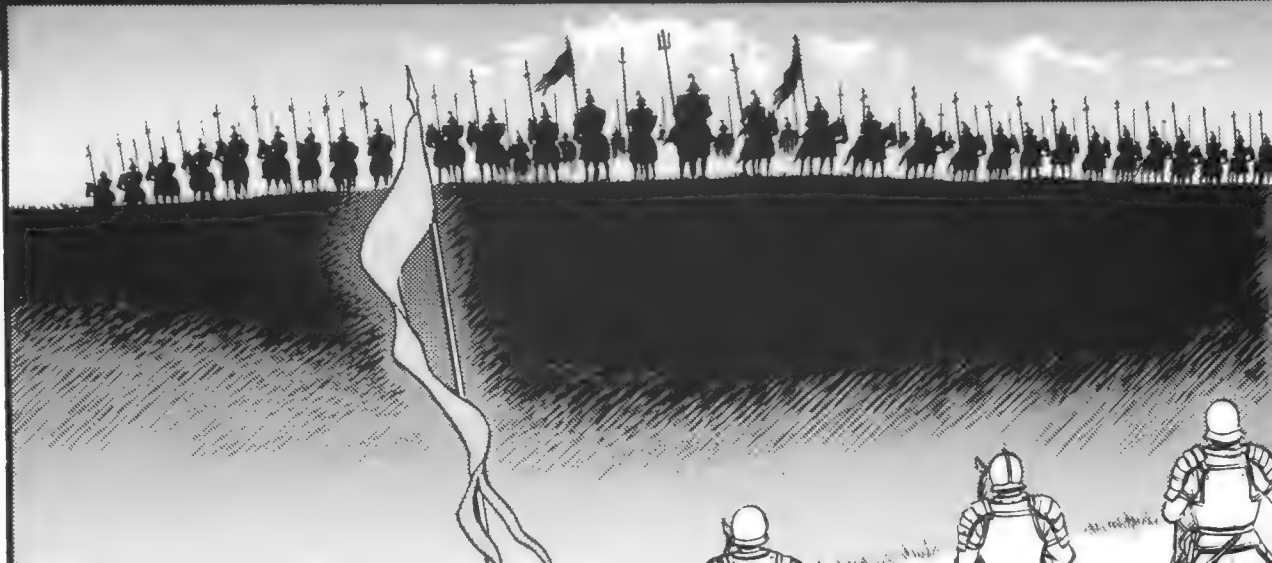
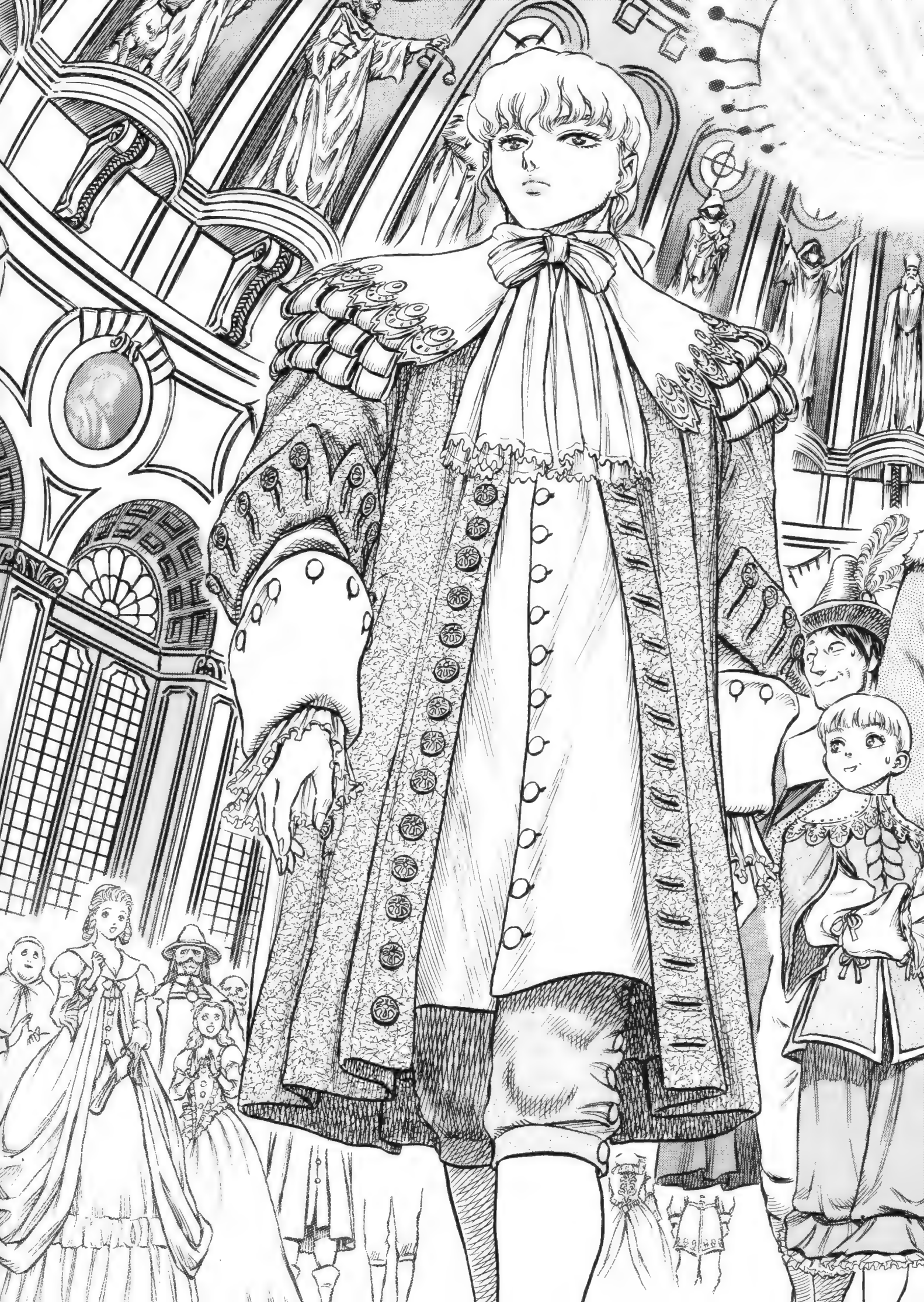
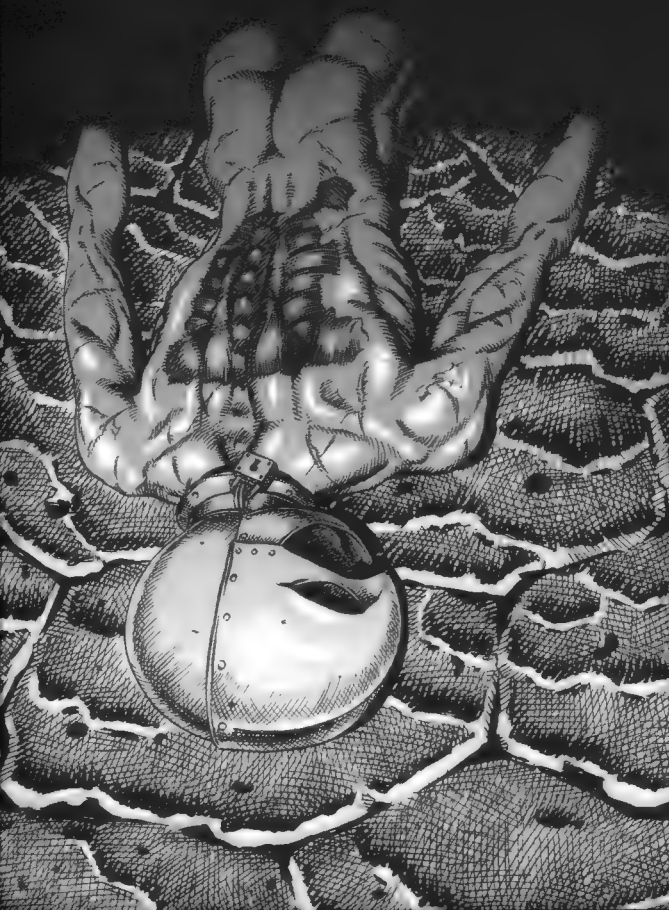
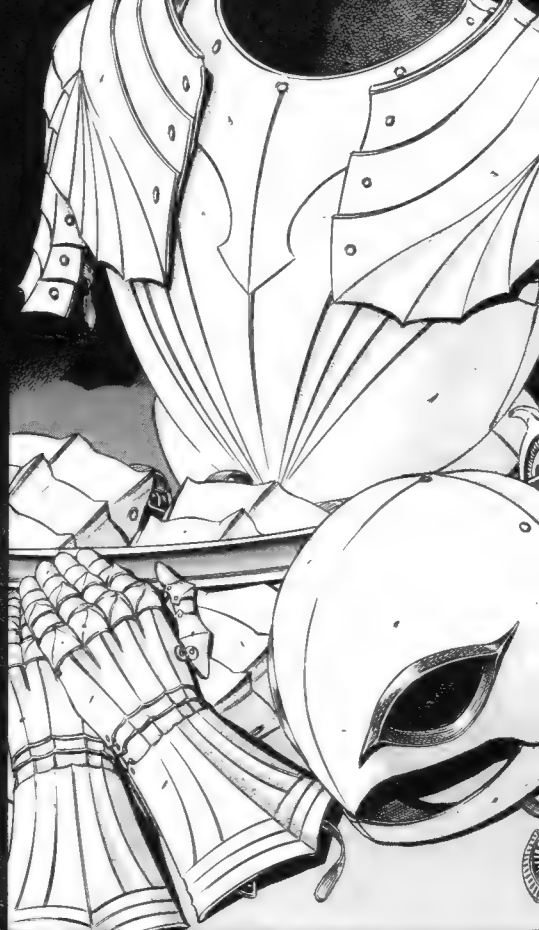
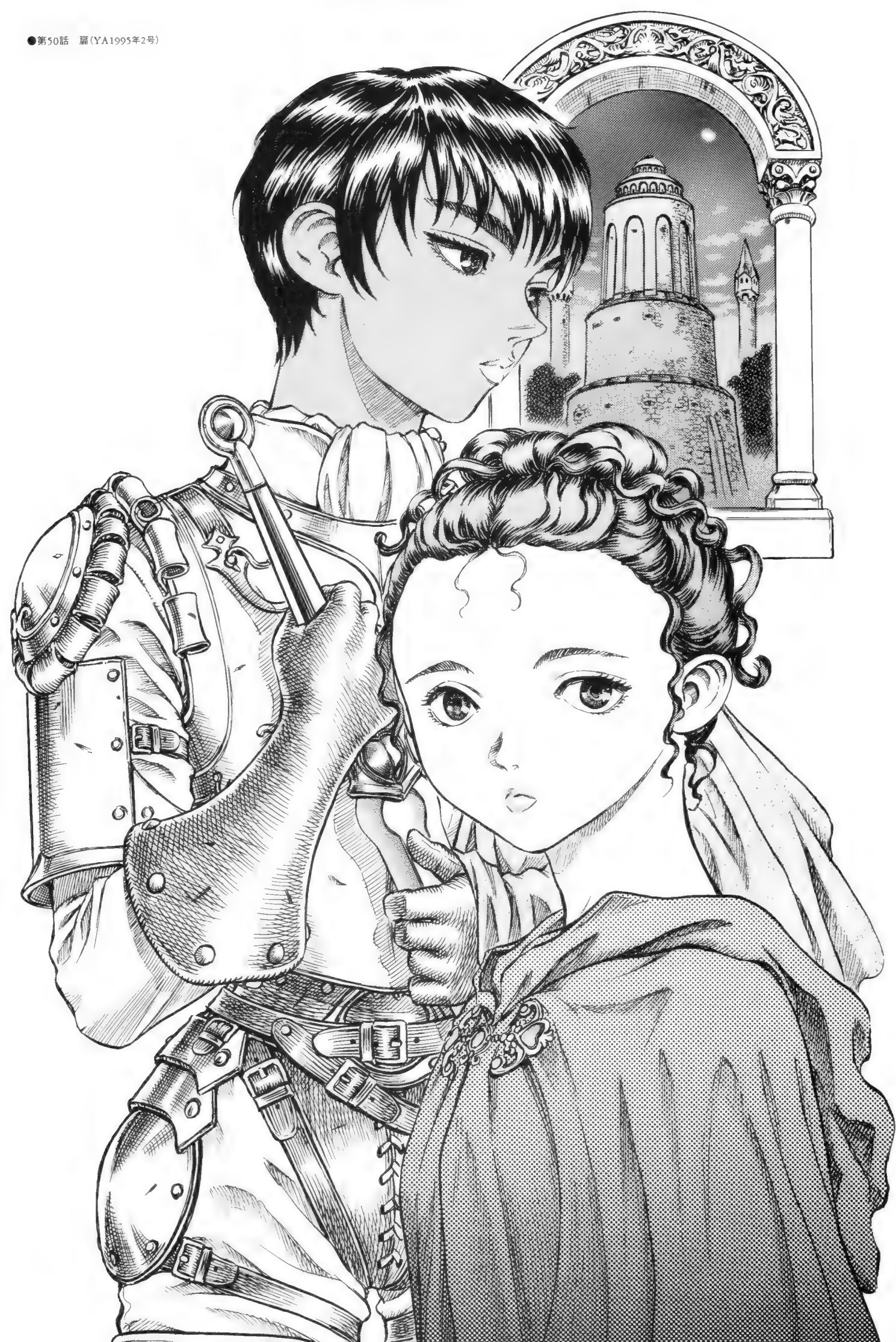
●第30話　見開き扉（YA1994年4号）

●第5話　扉（YA1992年15号）

●第40話 扉(YA1994年15号)

●第38話 扉(YA1994年13号)

●第34話 扉(YA1993年6号)

●第72話　扉(YA1996年2号)

●第67話　扉(YA1995年21号)

右上　●第15話　扉(YA1993年11号)
右下　●第19話　扉(YA1993年15号)
左下　●第45話　扉(YA1994年20号)

●第44話　扉(YA1994年19号)

●第71話　扉（YA1996年1号）

●第81話　扉（YA1996年12号）

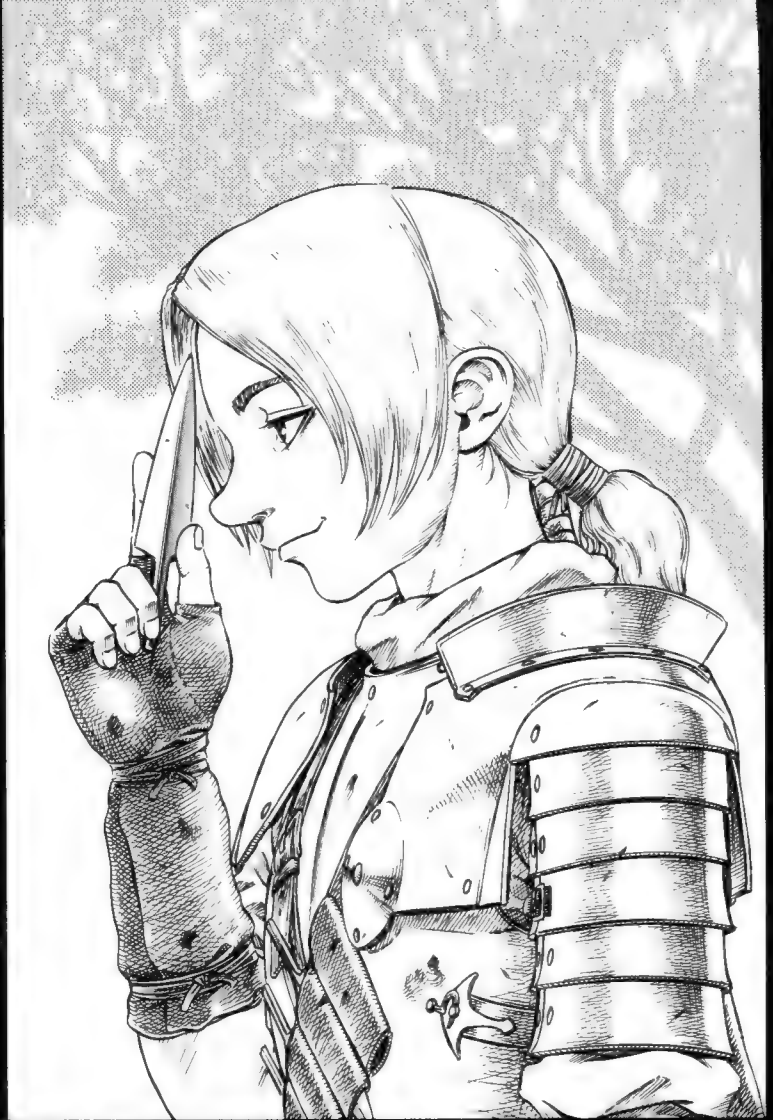
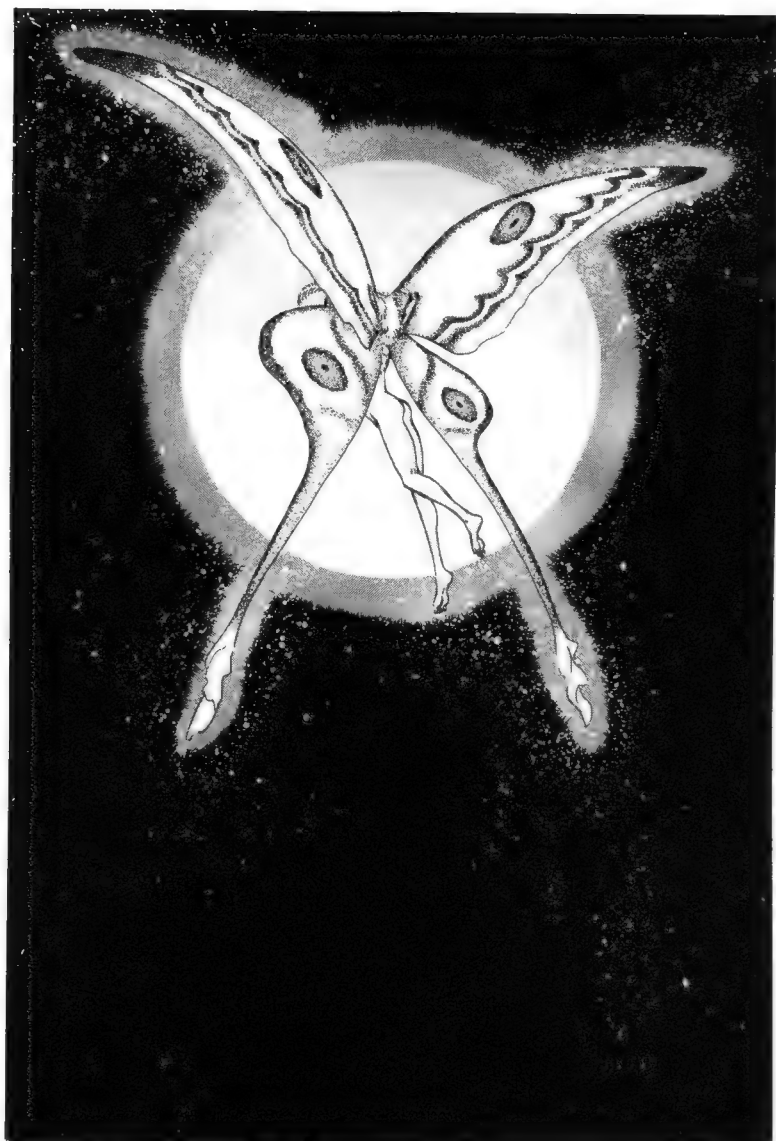
●第8話　扉（YA1993年3号）

●第20話　見開き扉（YA1993年16号）

●第55話 見開き扉(YA1995年7号)

●第56話　扉(YA1995年8号)

●第93話　扉（YA1996年24号）

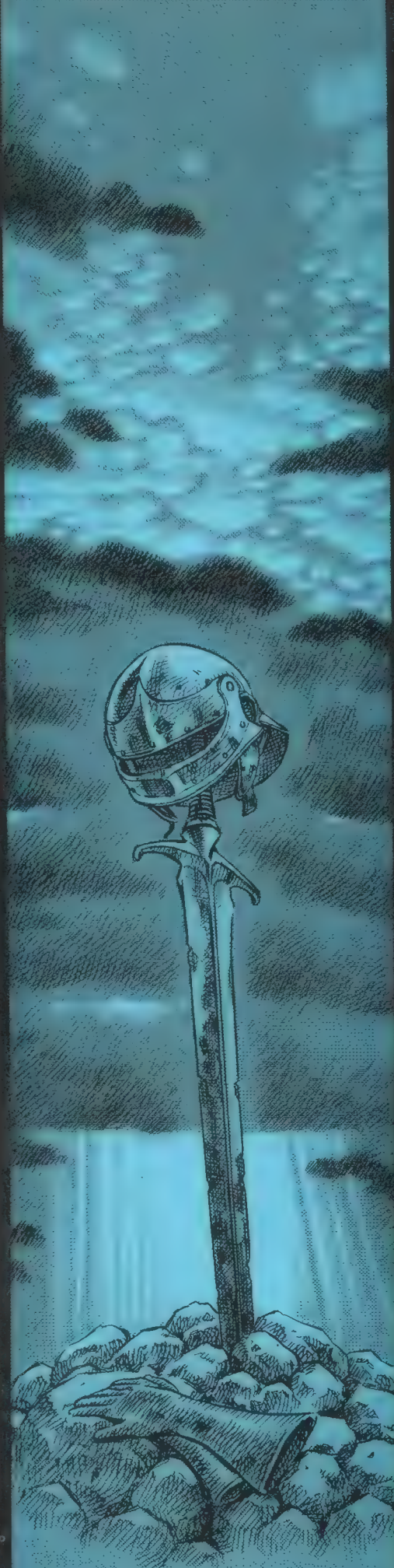
●第51話　扉(YA1995年3号)

World Guide
ワールド・ガイド

ベルセルクー漆黒の狂戦士ガッツー
身の丈をはるかに越える大剣と共に、
彼が我々の前に姿を現して久しい。
突如出現した、暗闇の世界に生きるヒーロー。
彼の凄まじさに驚愕し、
その怒濤の運命に慟哭する日々……。
骸の下で拾われ、戦いながら成長し、
夢を追い求め……。
すべてを奪われ、自分の命を復讐の黒い炎に
捧げ、無謀ともいえる戦いに身を投じた男、
ガッツ。
薄幸な少年期から、
互いに無視できない存在となる
グリフィスとの運命的な出会い、
そしてガッツの黄金時代とも言える
「鷹の団」での日々。
一方で、未来に不穏な影を落としていく、
異形の者たちとの出会いと戦い。
幾多の血生臭い戦いの中でようやく
得ることができた、ほんのわずかな安らぎ。
しかし、その安らぎさえも奪い、
光なき道を死と共に歩み続けることになる、
異次元世界での出来事ー
身も凍る恐怖と絶望の祭典「蝕」。
そして死の淵より蘇ったガッツは、
これまでの人生に別れを告げ、
"ゴッド・ハンド"を倒す
「烙印の黒い剣士」として
放浪の旅に出る……。
そんな彼の軌跡と共に、
その時代に彼を取り巻いていた状況や、
「鷹の団」の主要メンバーを始めとする
物語に関わった人物たち、
ガッツが関係した事件や戦い、
人外の者たちについてなど、これまでの
出来事をじっくりと振り返ってみよう。
連載中には明らかにされなかった、
鷹の団の紋章のいわれや、時間の流れ、
そして今後の展開など、三浦氏自身の
コメントにより明らかになった部分もある。
苛酷な運命に翻弄され、
絶望の淵に立たされながらも、
必死にもがき、挑み、
運命に抗い戦い続ける一人の男の姿を
時間と共に追い続け、その物語をひもとこう。

ガンビーノ

傭兵団の団長であり、ガッツの養父でもある。幼いガッツは彼の元で剣技を修得した。ガッツが後々まで引きずるトラウマをつくった人物。

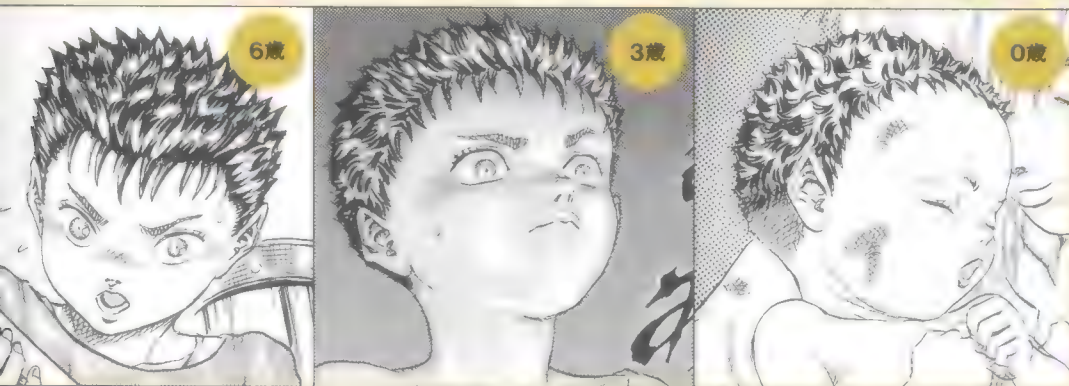
シス

彼女がガッツを拾った本人であり、育ての親。ガッツを拾う3日前、ガンビーノの子供を流産しており、そのショックで精神的にやや不安定な状態にあった。

誕生
生き残ったことは幸運だったのか、不運だったのか？

骸の下で拾われ、不吉な子と言われたガッツ。これがガッツ自身に直接影響を及ぼしたわけではない。が、この事象は、養父ガンビーノの心に拘りとして残り、ひいてはガッツ自らの手で彼を殺めてしまうという、彼の人格に最も大きな影響を与える事件の遠因となる。

ガッツ，その生い立ち
──愛を失い続けたその少年時代

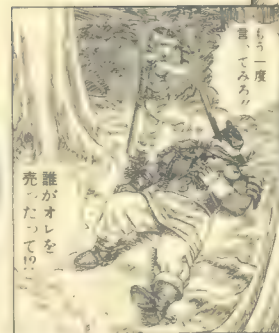
離別
育ての母は疫病に倒れる

ガッツは疫病でシスを失う。それは彼が初めて失う愛情だったが、この死はそれだけでは済まなかった。不吉な子という運命のキーワード。シスの死はガンビーノの中で眠っていたこの言葉を目覚めさせ、徐々に膨張させていく。彼女の死は、ガッツが信じていたすべての愛を失う引き金だった……。

剣士としての目覚め

6歳にして既にガンビーノから剣の手ほどきを受けるガッツ。そこで後に、鷹の団の切り込み隊長として名を馳せる程の剣士となるその片鱗を見せる。トレードマークの鼻の傷は、ついムキになったガンビーノによるもの。また、この頃から人一倍大きな剣を扱うことに執着を見せ始めている。剣と自分の腕前をアイデンティティとする姿勢も芽生え始める。

嘘だ!!

もう一度言ってみろ!!

誰がオレを売ったって!?

喪失

一つの疑惑がガッツの心に影を落とす

弱冠9歳にして、ドノバンに力づくで操を奪われるガッツ。この事が大きな心の傷となり、その後のトラウマとなったのも確かだが、自分が売られたという言葉もガッツの体を硬直させた。

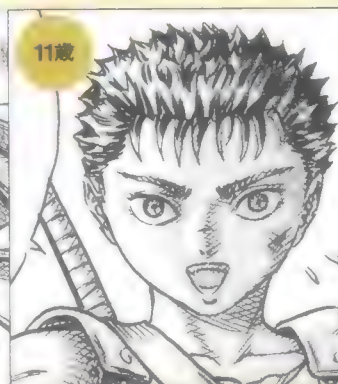
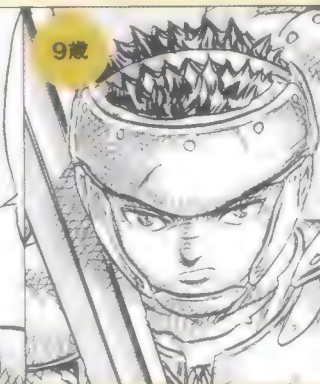
この時はガンビーノの態度から、その疑惑を打ち消すが、2年後に衝撃の事実となって、彼の心に大きな傷を残す。結局、この時はガッツが自らの手でドノバンに対してケリを付ける。

ドノバン

ガンビーノの傭兵団の一員。技術よりも力で押し切るタイプらしく、得意としている武器は斧。ガッツが初陣を踏んだ夜、ガンビーノから銀貨3枚でガッツを買い、ガッツのトラウマの直接的な原因となった。彼は日本で言う衆道にあたる趣味を持っているようだが、本人も言うようにそれは珍しくないことなのだろう。その後の戦で、彼はガッツの手によって命を落とす。

そして、少年は一人の剣士として歩き始める

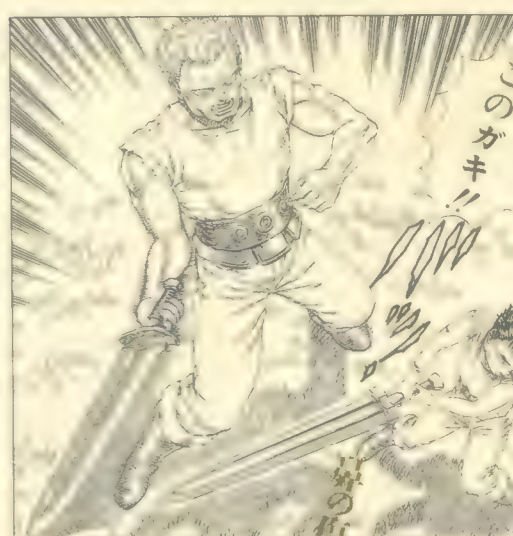
15歳

唯一愛情の対象となっていたガンビーノを殺め、家庭代わりの傭兵団をも追われ、ガッツはすべてを失う。2年後、とある戦場に現れた少年は、剣と己の腕のみを信じ、戦うほかに生きるすべを知らない剣士ガッツの姿だった。

11歳

9歳

戦士としては再起不能の傷を負ったガンビーノ。酒びたりの生活は、ここまでのすべての不幸をガッツに結びつける思いを膨らませていく。それが爆発した時、かつて打ち消した小さな疑惑も衝撃の事実としてガッツを襲う。その両方がぶつかり、事故なのか、必然なのか、ガッツは自らの手でそれまでのすべての愛に終止符を打つ。それも養父を自らの手で殺めるという最悪の形で……。

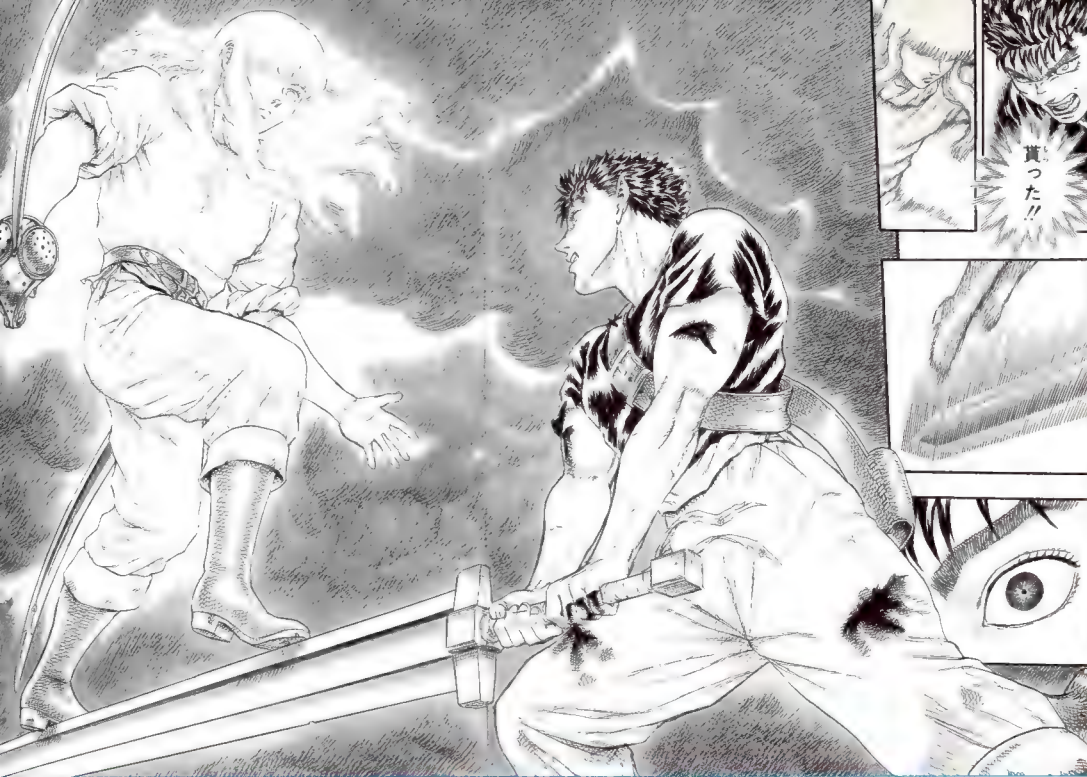
訣別

信じていたものすべてが失われる……

鷹の団との出会い

剣士ガッツ、登場！その実力は？

とある城での攻防戦。30人斬りの異名をとる灰色の騎士バズーソの脳天を、不自然とも思えるほどの長い剣でかち割る若き傭兵。彼こそが、成長したガッツの姿であった。いくつもの修羅場をくぐり抜けて磨き抜き、剣の腕も相当に上がっていることがうかがえる。

ファーストコンタクト
それはコルカスの襲撃で始まった

ガッツがバズーソを斬った翌日、その報奨金を狙い、鷹の団のコルカスが自分の部下とともにガッツを襲った。が、それはあまりにも無謀な行動だった。たちまち、２人の部下を失うコルカス。さらに助けに入った鷹の団ナンバー２のキャスカすら窮地に陥る……。

ついに対決, ガッツVS.グリフィス

部下のピンチに、ついにグリフィスが立った。ここで力強さのガッツ、速さのグリフィスという構図が鮮明になる。そして、ガッツはそのグリフィスの速さと、自分の力強さをいなす技に破れ、執念を見せながらも崩れ落ちるのだった……。

ガッツVS.グリフィス ROUND 2

ガッツの鷹の団加入を賭けて, 戦いは火蓋を切った!

ガッツの鷹の団入隊を賭け、再び相まみえる両雄。ここで力のガッツ、技とスピードのグリフィスという構図はさらにはっきりする。ガッツが病み上がりの体であるというハンデはあったものの、グリフィスの技が完全にガッツの力を上回っていることがより鮮明となる。

ガッツも勝つことに対するすさまじい執念を見せ、格闘戦にまで持ち込むが、それでもまたグリフィスの技が、ガッツの腕を決めた。惨敗であった。

グリフィスは見ていた。前日のバズーソとガッツとの戦いを。そして、見抜いていた。その戦い方がわざと死の危険に身をさらしていることを。グリフィスはそれを「面白い」と言い、「気に入った」とも言った。そして、こうも言った「おまえが欲しいんだ、ガッツ」と。

この一言でガッツは新たな仲間を得る

肩の関節を抜く実力行使で、言葉通り、欲しいものを手に入れたグリフィス。が、それは同時に、ガンビーノを失い、ずっと独りで生きてきたガッツにとっても、新たな仲間を得た瞬間でもあったのだ。

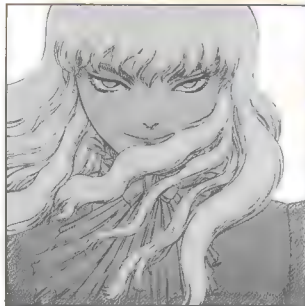
高みを独り飛び続ける白い鷹
グリフィス

時には無邪気に、時には冷酷に。不可能と思われることでも可能にし、運命の神すら彼に味方する。そんな人を引きつけるすべての要素を持つ男。しかし、彼自身は決してその人の輪の中までは降りることのない、まさに孤高を飛び続ける鷹だったのだ。

人を引きつけるすべての要素を持つ男

大きな夢

夢の共有

自分の国を手に入れるという大きな夢。ただ生き残ることと金のことだけしか考えない他の傭兵とは違い、その夢を共有することで、生き甲斐のようなものを得ることができる。これも人を引きつける大きな要素だ。

信頼

知略

卓越し、計算され尽くした用兵術。グリフィスの指示のもとで戦っていれば必ず何とかなるという意識は、傭兵達の士気を高め、それがまたよい結果を生む。信頼感を得るうえではかなり大きな要素だ。

武勇

用兵が知略なら、武勇は剣の腕だ。鷹の団随一の剣の使い手である（その中心は速さと技だが）ということも、強敵が現れても、グリフィスが何とかしてくれるという信頼感を生む。

カリスマ性

親近感

二面性

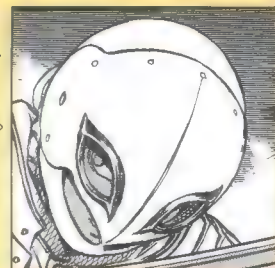
冷淡なまでの合理性

いっさいの感情に流されることなく、夢の達成のためには、もっとも安全で確実な方法をためらうことなく採用する合理性。それは自分のために命をかけた者たちにしてやれることは勝ち続けることだという信念に基づくものであった。

子供のような無邪気な笑顔

時には、まるっきり無邪気な子供のように笑ったり、ふざけたりもする。それは、鷹の団の団長という立場にいる人物とは思えないほどの親近感を抱かせる。これがまた、人を引きつけるグリフィスの魅力でもあるのだ。

兜のいわれは？

グリフィスがかぶる独特のデザインをした兜。おそらくは鷹をイメージしたものだろう。自分が乗る白馬にも似たようなデザインのものを付けている。こういった特徴のあるものを、身の回りに置くことにこだわるあたり、グリフィスのインテリな一面もうかがえる。

男にも負けない剣の腕前

ガッツが入るまでは、彼女より腕のたつものはグリフィスただ1人であった。力ではかなわなくとも、敵の急所部分を素早く、正確に攻撃する。たとえガッツが入っても、堂々のナンバー3である。また隊長としても人望があり、鷹の団では彼女が女であるということで侮る者は皆無である。

そしてミッドランドの国の軍として活躍しだしてからは、国の女性からも人気を集めることとなる（本人は不本意らしいが……）。

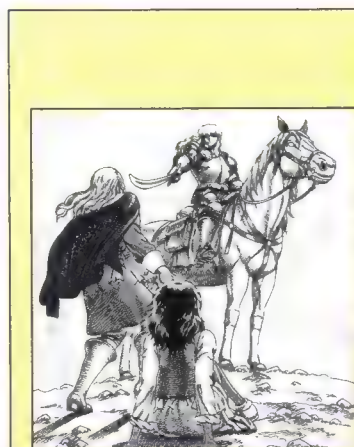
このドレス姿は……？

グリフィスの夢のために、剣になろうとした彼女。必要ならば、こういう格好をすることもいとわない。とはいえ、普段の男のような格好も別に男装趣味でしているわけではなく、動きやすいからしているものであり、スカートだって着てもいいとは思っているのだった。それでも、このドレス姿は少々ガラにもない、とは自覚していたのだが……。

キャスカ

戦場を駆ける戦女神

グリフィスの剣になりたい………

鷹の団ただ一人の女性であり、千人長であるキャスカ。耐えて待ち続ける生き方から、戦い勝ち取る生き方へと導いてくれた、グリフィスの隣に、そして彼の夢を成し遂げるための〈剣〉になりたい。その想いは、彼女に女を捨てることを決意させる。

なぜ傭兵に？

山間部の貧しい家庭に生まれたキャスカ。6人兄弟の末娘の彼女に、遠乗りをしていた貴族が目を付けた。自分の家族の生活を楽にするために、一度は投げ出した身。だが、玩具になる運命を拒んだとき、その救いの手を差し伸べてくれた男がグリフィスだった。立ち去ろうとするグリフィスに、キャスカは衝動的に言った。「私も一緒に連れて行って！」と。

口のへらないひねくれ者
コルカス

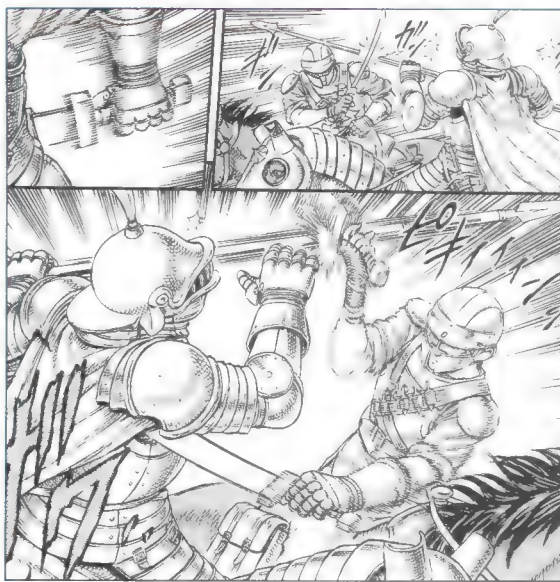
最初にガッツにちょっかいを出した時に、部下をやられたこともあって、最後までガッツを認めようとしなかったコルカス。彼は盗賊団の頭をしていたという過去を持つ。
いつもガッツに向かって悪態ばかりついていたが、ガッツが鷹の団を去るという時、その勢いはいっそう激しくなる。自分でも気づかぬうちに、コルカスの中でもガッツの存在は大きくなっていたのだろう。

もっとも人間くさく、傭兵っぽいやつ

成功者をねたみ、いつもへらず口をたたいているひねくれものだが、ある意味ではもっとも人間くさい、この時代でいう傭兵らしい傭兵かもしれない。隊長クラスになるほどだから、剣の腕もなかなかのものなのだろうが、他の隊長クラスのメンバーに比べると落ちるようだ。だが、最後まで生き残るのは、得てしてこういうタイプの人間なのかもしれない。

技の奥の深さはピカイチ！

器用なのは口だけではない。いろいろな技を持っているようで、戦闘力も高い。両手利きなので、二刀流で巨大ナイフの様な刀を使いこなす。そして、もっとも得意なのは投げナイフ。鷹の団に入る前に旅芸人一座で働いていたと本人が言っているので、その時身につけた技なのかもしれない。口八丁、手八丁といってしまうと悪い意味もあるようだが、まさしく口も手も有能なタイプである。

まさに口八丁、手八丁!?
ジュドー

鷹の団の中ではもっとも雄弁な男。といっても無駄口をペラペラたたくタイプではなく、物事をしっかりと分析し、確実に真理をつき、その過程を非常にわかりやすく説明してくれる。読者にはありがたいキャラクター。ちょっと世話焼きな面もあるが、それが決しておせっかいとまではいかず、バランス感覚も抜群。鷹の団の人間関係をスムーズにする潤滑油の役割も担っているようだ。

ピピン

巨体に秘めたパワーと温かな心

昔、鉱山で働いてた事も含め、武骨を絵に描いたような男である。必要最低限のこと以外は喋らず、戦闘力も巨体を利用したパワーで押すタイプ。といって頭の回転が鈍いということもなく、哲学者のように思慮深く、物事の本質も的確に見抜いているようだ。そして温かな雰囲気を醸しだしている。そのため、本能的に本質を見抜く子供には人気が高い。

時折、こんなボケを見せることも……

普段の生活では、ふと間の抜けた面を見せることもあり、それが団の雰囲気を和ませるときもある。ジュドーを潤滑油とするなら、ピピンの時折見せるボケと温かい心は、一服の清涼剤といっていいだろう。

力強いメイスの一撃

重量級のピピンが率いる部隊は他の軍で言う「重装騎兵団」である。普段は温厚な彼も一度戦場に出れば得意武器とするメイスを片手に力強い雄姿を見せてくれる。

それは味方にしてみれば頼もしく、敵にしてみれば恐ろしく見えることだろう。

クロスボゥが得意 キレるとこわいタイプ?

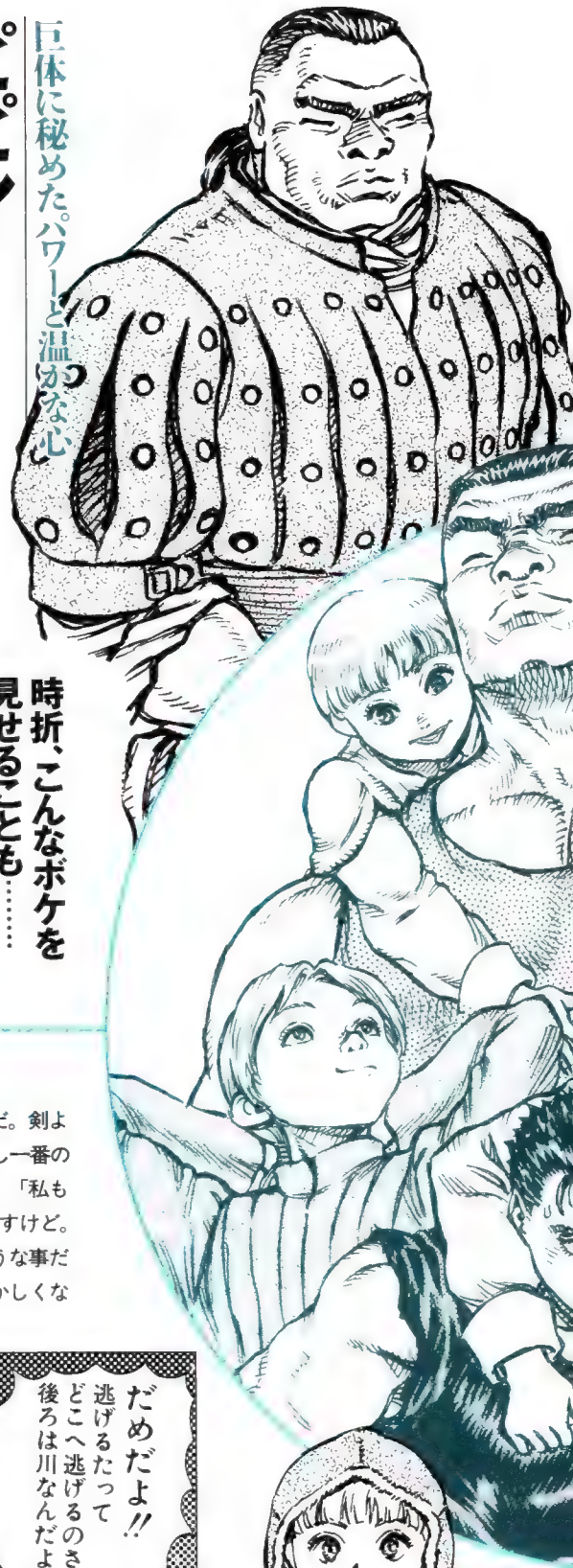
彼の戦闘力は、他の兵士と比べて大きく落ちるようだ。剣よりも離れて攻撃できるクロスボゥを使っている。しかし一番の謎なのは、鷹の団での彼の立場。三浦氏のコメントは、「私も判らないんです(笑)。古株であることは間違いないですけど。連絡将校かもわかんないですね。グリフィスが考えそうな事だから。間兵とか、情報ネットが発達している部隊もおかしくないと思いますよ、他と違って」とのこと。

リッケルト

見かけはヤワでも芯は強い!

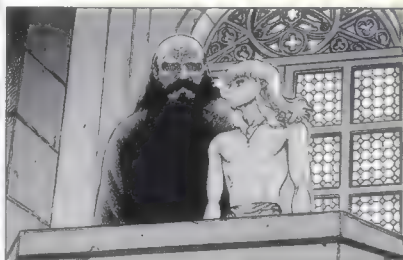
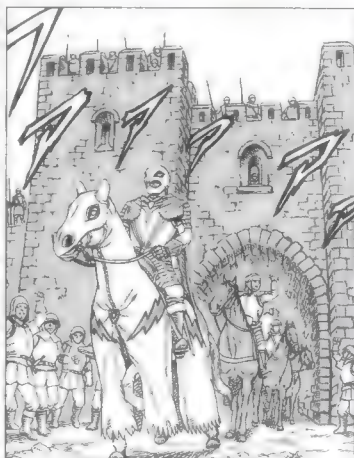
小柄な体に、端麗な容姿はとても兵士とは思えない。平均年齢が若い鷹の団の中でも、最年少なのかもしれない。そして人なつっこい笑顔と、素直で純粋な性格が、ひ弱そうなイメージを強くしている。また、その純粋さ故か、他の皆が思っていても口に出せないことを言ってしまうこともある（ちなみに、それがガッツがらみの事だったりすると、大抵コルカスにからまれている）。しかし、それとは裏腹に窮地に陥るとキレることも。溺れ死ぬより戦死を選ぶ彼は、外見はひ弱でも、れっきとした鷹の団のメンバーなのだ。

鷹の団……その真実の姿に迫る

グリフィスを中心に構成された戦闘集団「鷹の団」。別名を「戦場の死神」とも。

紋章

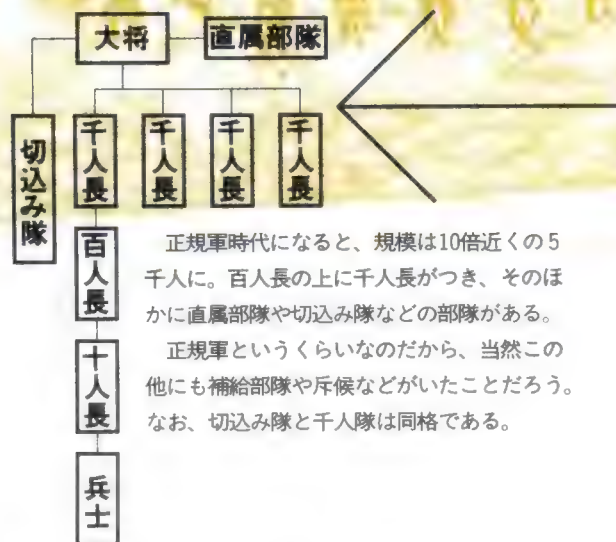
鷹の団の紋章は翼を持つ剣がデザインされている。それは、「夢に乗って飛ぶ剣」をイメージしたもので、正規軍になる前に自分たちで団旗の様なものを作り、正規軍に編成された時に使いだしたようだ。旗は、組織ごとに色分けもされているらしい。普通の兵士は鎧に小さいものを、隊長クラスはバッジを付けている。なかでも、グリフィスは他とは違う特殊なものをつけている。

歴史と資金源の経緯

	歴史	資金
盗賊時代	最初は人手や資金不足の面から、傭兵団というよりは盗賊まがいの事をしていたようだ。この、まだ傭兵団とも盗賊団ともいえないような集まりの中には、コルカス、ジュドー、ピピンといった後の主要メンバーが、顔をのぞかせている。	傭兵集団として活動を始めたころは、人数、兵力などが不足気味の上、大した後ろ盾もなかったようだ。そのため、資金面のほとんどを、盗賊の様なことをして自分たちで賄っていたようである。
傭兵時代①	傭兵団として何とか形になった頃、雇い主（後のチューダー帝国北方指令総督ゲノン）がグリフィスに目を付け、一夜を共に過ごすのと引き換えに莫大な財産を鷹の団は得る。ここで得た財産を元に鷹の団は人・馬・装備などの兵力を強力なものにしたようだ。	傭兵団としての形を取り始め、雇い主から報酬をもらうように。しかし、それではまだ十分にやりくりできなかったようで、時にはグリフィスがパトロンから寵愛をうけたりしたこともあった。
傭兵時代②	ガッツが入団した頃には、その常勝無敗ぶりから、鷹の団の名前もかなり有名になっている。戦場を渡り歩いていたガッツが、「戦場で一番顔を合わせたくない傭兵団」と思っていたほどなのだから、その強さはかなりのものなのだろう。	ある程度のめどがついたらしく、仕事ごとに報酬・賞金をもらっているものと思われる。兵士の装備もかなり充実しており、グリフィスやキャスカの鎧も、最初の頃とは違うものになっている。
正規軍時代	めざましい活躍が認められ、ミッドランド王国に正規軍として編成される。傭兵団から正規軍になるのは前代未聞のこと。更にドルドレイ城での戦果が認められ、ミッドランド軍の中での最高地位「白」の称号授与を目前にする。	正規軍になってからは、王国からの給金、「禄（ろく）」を受けていると考えるのが妥当だろう。ガッツはともかく、他のメンバーの服装を見ると、傭兵時代からは考えられない金額をもらっているようだ。

組織の変遷

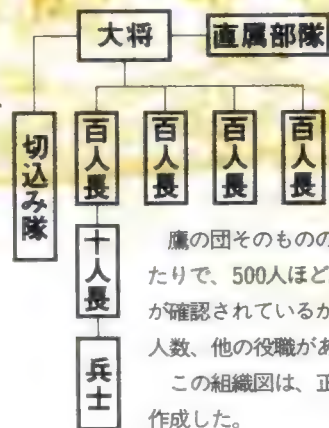
傭兵団時代から諸国に名を轟かせ、ついにはミッドランドの正規軍にまで登りつめた時、その構成はどう変わったのか？

正規軍時代

- 大将 ― 直属部隊
  - 切込み隊
  - 千人長／千人長／千人長／千人長
    - 百人長
      - 十人長
        - 兵士

正規軍時代になると、規模は10倍近くの5千人に。百人長の上に千人長がつき、そのほかに直属部隊や切込み隊などの部隊がある。

正規軍というくらいなのだから、当然この他にも補給部隊や斥候などがいたことだろう。なお、切込み隊と千人隊は同格である。

傭兵時代

- 大将 ― 直属部隊
  - 切込み隊
  - 百人長／百人長／百人長／百人長
    - 十人長
      - 兵士

鷹の団そのものの規模はガッツが入ったあたりで、500人ほど。百人長、十人長の地位が確認されているが、その役職についている人数、他の役職があるのかどうかは不明。

この組織図は、正規軍時代のものを参考に作成した。

野営時の様子

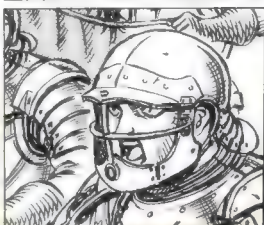
野営の時は、その地域の地理的な状況にも左右されるだろうが、大抵の場合は水が確保できる場所を選んで陣をしくようである。テントには数人が共同で寝起きをし、生活していたようだ。

切込み隊の兜と普通の兵士の兜は微妙に違っている。形はそれぞれ違っても、切込み隊の兜には面頬（顔面部分にある剣よけの棒）がついている。先陣をきって行くのだから、装備もよりしっかりしたものとなっているのだ。

切込み隊の兜

普通の兵士の兜

兵隊の装備

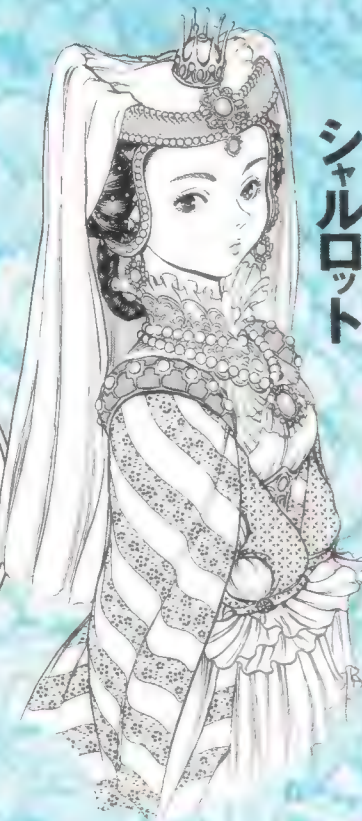
平常時

騎乗時

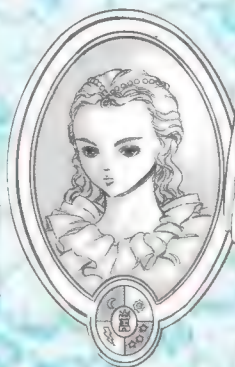
基本的に平常時と騎乗時では大差はないが、騎乗時にはボウガンと道具袋が鞍の後部に取り付けられている。道具袋の中はおそらくボウガンの矢などであろう。ただし、兵士によってはボウガンを持たない者もいる。

ミッドランド王国

天の中央に座する王冠を戴く城〝勝利の塔〟
それはミッドランド王家の紋章である。

国王

国の重大危機の解決にあたっては、格式にとらわれず人材を登用し、事にあたる、理想的な君主像を見せる。ただし、娘シャルロットに対するくもった愛情という心のかげり一点をのぞけば、の話であるが……。

シャルロット

グリフィスに出会うまでは籠の鳥のお姫様状態だった彼女は現王妃の娘ではなく、前王妃との間に生まれた娘である。(前王妃は肖像画でしか登場せず、それがどこに飾られているのかも、いつ亡くなったかも不明で、シャルロットに彼女の記憶があるのかさえも定かではない。判っているのは、王が唯一愛した女性といわれているということだけ。王のシャルロットへの屈折した愛情も、そのあたりが起因しているようだ)グリフィスに出会ってからは、恋する乙女そのもの。グリフィス投獄後も、彼を想う強い気持ちからか芯の強い所も見せる。しかしグリフィス救出の緊張した状況にありながら、だだをこねるあたりに、まだまだ子供っぽいワガママな部分もある。

前王妃

ミッドランド王国

首都（王都という）はウインダム。国王達王族が暮らす城の名もそのままウインダム城という。隣国のチューダー帝国との長きにわたる領土戦争は、「百年戦争」とも呼ばれていたが、グリフィス達「鷹の団」の活躍によって、ついに休戦協定を結ぶに至る。

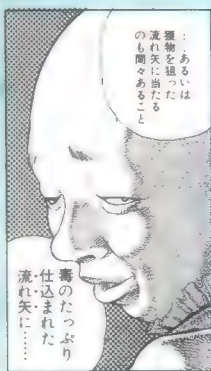
反グリフィス勢力

ユリウス

アドニス

鷹の団台頭まではミッドランド最強の名を欲しいままにしていた白龍騎士団の将軍にして、第二王位継承者。伯爵の称号を持ち、国王とは逆に威信と格式にこだわる人間である。その性格からグリフィスの勢力拡大を快く思わず、フォスの甘言にのり、暗殺を企てるも失敗。逆にそれが自らの命を失う引き金となる。グリフィスの刺客として放たれたガッツは、見事その任を果たすが、そのときに13歳になるユリウスの息子・アドニスまで殺めてしまう。

フォス大臣

エリーゼ

グリフィスという新勢力の台頭にいち早く危機感を抱いていたのは、この男である。それは危機感というよりも恐怖に近いもので、その予感は見事に的中した。自ら仕組んだグリフィス暗殺は2度とも失敗。それどころか、その策を逆手に取られ、愛娘エリーゼを切り札に使われた彼は、女王及び守旧派大臣の一掃に手を貸すハメになる。そのとき彼は、最初に抱いたグリフィスへの恐怖が間違いでなかったことを知るのだった……。

王妃

国王の後妻として入り、よくその任は務めはしたものの、王の愛情を得られぬが故に、ユリウスに身をまかせた彼女。いつしかそれは愛へと変わっていた。しかし、それに気づいたのはユリウスを失ったあと……。そのため、その愛はそのままグリフィスへの復讐へと変わり、そのことがまさに彼女の身を焼き尽くすことになったのであった。

兵力

白虎騎士団と白龍騎士団が、この国の二大騎士団として名を馳せているという。その白虎騎士団はチューダーの城塞駐屯軍3万の兵に甚大なる被害を受け、他も含めて全軍の4割を失ったという規模から考えて、最大の被害は敵の倍の6万の兵を失ったと考えても、そのミッドランドの兵力は15万。どんなに多く見積もっても25万といったところだろう（この場合被害は10万ということになる）。

この頃になると、鷹の団も5千になっていたが、それでも他の将軍から「たかだか5千」と言われるあたり、前に述べた白虎、白龍の両騎士団は城塞駐屯軍と同じ、2～3万くらいの勢力ではないかと推察できる。攻略戦に功をあげた鷹の団がその後、勢力を増やしたとしても、せいぜい1万5千～2万程度までだろう。

ミッドランドにはこの二大騎士団の他にも、後に鷹の団追撃を命じられた黒犬騎士団など、いくつかの騎士団が存在するようだ。これは一国の軍隊編成ともなれば、至極当然のことだろう。

建国伝説 ―ドクロの王とは？

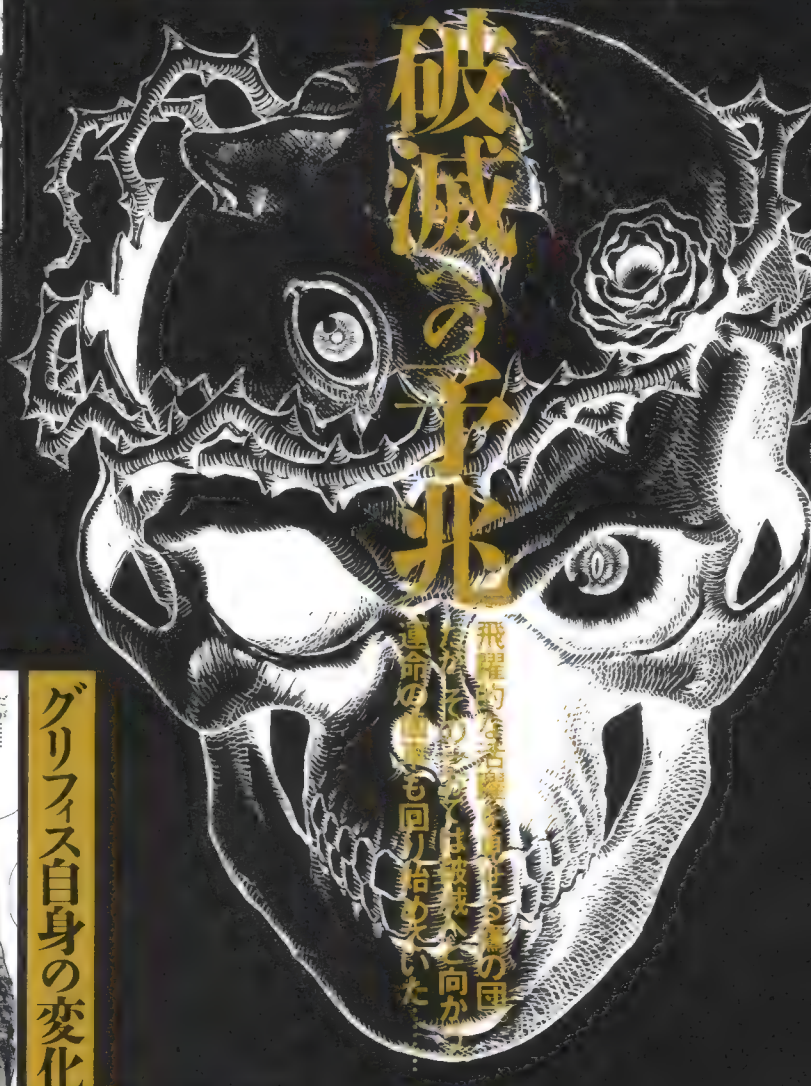
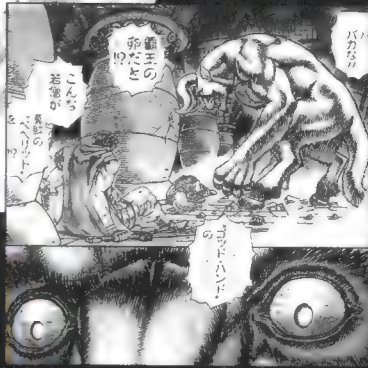
ミッドランド諸国に広く知られる「ドクロの王様」というおとぎ話。それはミッドランドの建国伝説だった。その建国伝説には、覇王ガイゼリックという人物が関わっている。彼には「魔王」「死を駆る王」という呼び名があり、それは無慈悲な戦いぶりだけではなく、戦いの際に愛用していた兜が髑髏を模した物だからだともいう。

ドクロといえば思い当たるのが髑髏の騎士だ。シャルロットから初めて覇王ガイゼリックの話を聞いたとき、ガッツの頭によぎったのも髑髏の騎士のことであった。が、すぐにそれを打ち消すガッツ。果たして、この伝説は今後の展開にも関わってくるのだろうか？

髑髏の騎士

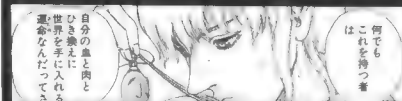
異形の者との出会い

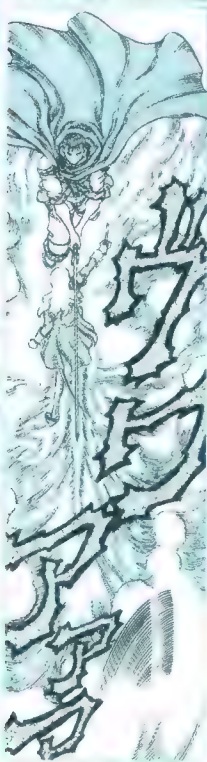
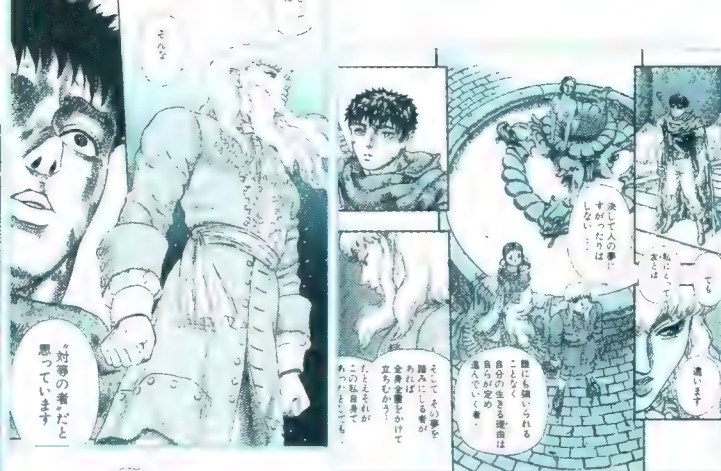
それは偶然なのか、必然なのか？

貴様に死がおとずれる!!

破滅への予兆

飛躍的な名声を手にする鷹の団
だがその歩みは破滅へと向かう
運命の歯車も回り始めていた……

運命のカギ　覇王の卵　真紅のベヘリット

グリフィス自身の変化

グリフィスの言葉で、ガッツに変化が……

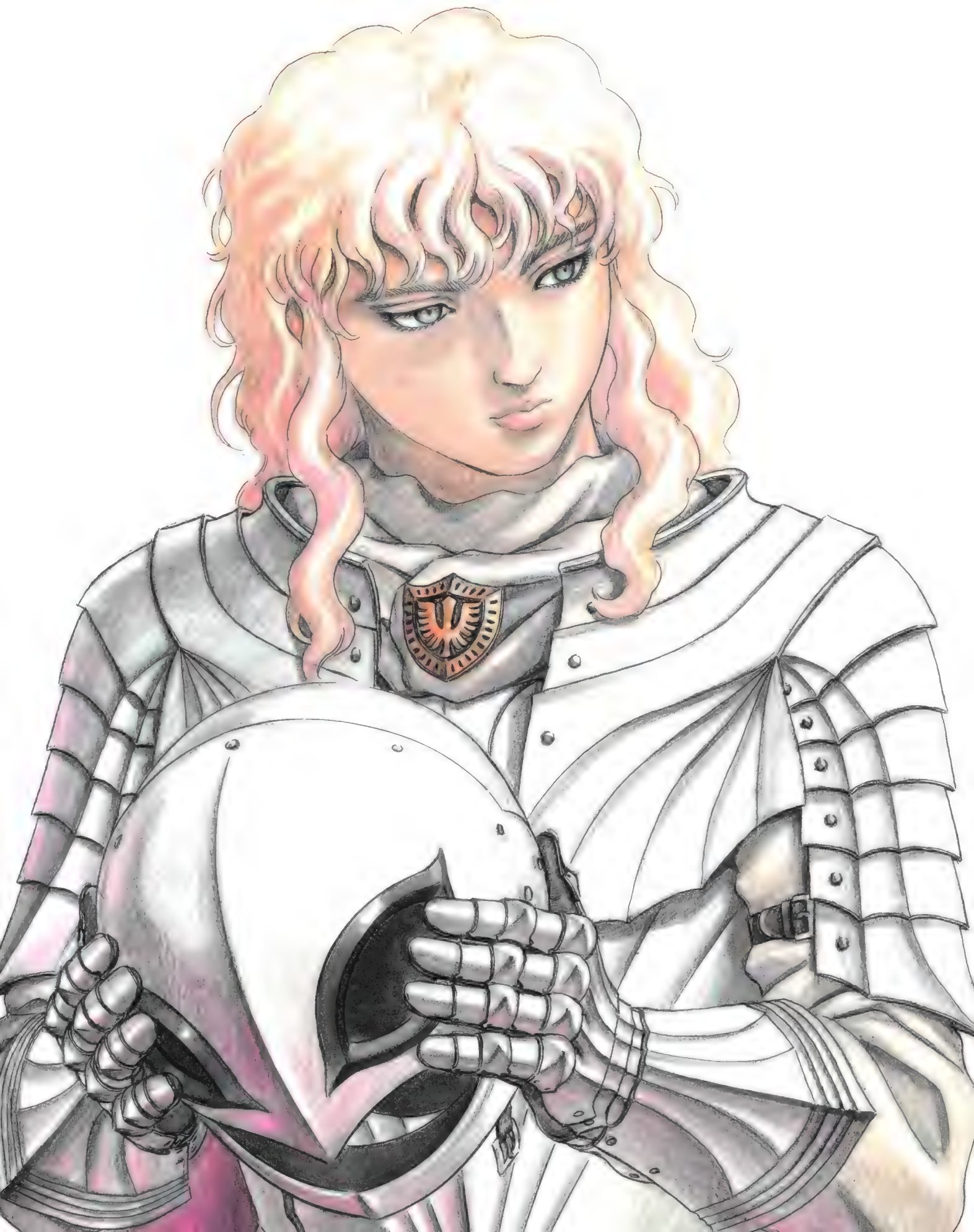
ガッツの中で何かが変わった。いや芽生えたといったほうがいいかもしれない。ただ死に挑むように戦い、生き延びることだけを考えてきた男が、初めての敗北から、仲間を得て、友という言葉を実感した時、その友の言葉が、ガッツを目覚めさせたのだ。「友とは対等な者」そんなグリフィスの言葉に、ガッツは鷹の団を離れることを決意する。このままグリフィスの夢に埋もれていては、肩を並べる友になることはできない、と。

ガッツVS.グリフィス再び

静かに鷹の団から去ろうとするガッツ。鷹の団のメンバーはそれを拒んだ。３年の間に彼らの中でガッツの存在はかなり大きくなっていたのだ。それはグリフィスにとっても同じ、いや、それ以上のものがあったに違いない。ガッツを失いたくない、という気持ちは優秀な手ゴマを失うということ以上のものがあったのだろう。グリフィスは再びガッツの前に立ちはだかり、剣を抜く……。

旅立つ者と，残される者と……

３年もの間、常に切込み隊長として第一線で戦ってきたガッツの成長にはめざましいものがあったのだろう。ガッツはグリフィスに勝利する。グリフィスの剣でもガッツを止めることはできなかったのだ。友と肩を並べるべく、友のもとを去るガッツと、その友を失うグリフィス。初めて目的をもって生きようとするガッツの光は、グリフィスに大きな影を落とす。この直後に自らの破滅への引き金を引く行動に出るグリフィス。彼らしくない行動を起こさせたもの、それはガッツがグリフィスの心に落とした影だったのかもしれない。

そして、新たなる旅立ちへ

History of Berserk

ガッツの歩みとともに見るベルセルク世界の歴史

ベルセルク の世界の時間の経過をまとめたのが、この表だ。
作品中に暦が表示されていないため、ガッツの年齢をひとつの時間軸として設定してみた。
これを見ても、ガッツがまだ年端もいかぬ頃から、激動の運命に巻き込まれていたことがよくわかる。
それはまさに"生き様"と呼ぶにふさわしい。

ガッツの歩み	その他の事件
	約1000年前、覇王ガイゼリックが台頭、ミッドランド王国建国される。 約100年前、ミッドランド王国の領土をチューダー王国が侵略。「100年戦争」開戦。
誕生。母親の骸の下に生まれ、ガンビーノの傭兵団にいたシスに拾われる。	
3歳。母親代わりのシス、病没。	
6歳。稽古中に鼻に傷を受ける。	
	グリフィス、鷹の団を結成。 ほぼ同時期にベヘリットも入手。
9歳。初陣。その晩ドノバンに襲われる。	
	ガンビーノ、戦場にて負傷、片足を失う。
11歳。ガンビーノを殺害、部隊より脱走。他の傭兵団に拾われる。	キャスカ、グリフィスと出会う。
	グリフィス、鷹の団の資金獲得のため、地方貴族ゲノンの寵愛を受け入れる。
	このあたりでリッケルト入隊の模様。
15歳。とある城の攻防戦に攻め手側として参加。「30人斬り」のバズーソを倒す。 鷹の団と初対決。 鷹の団入団。 2週間足らずで十人長に抜擢される。	鷹の団、城の攻防戦に守備側として参加。 ミッドランド軍に、黒犬騎士団結成される。 コルカスの部隊、ガッツを襲撃。
18歳。切込み隊長。	鷹の団、ミッドランド対チューダーの100年戦争に参加。 鷹の団、チューダーの黒羊鉄槍重装騎兵団を撃破の手柄により、ミッドランドの正規軍に。 グリフィス、「騎士」の称号と「子爵」の地位を得る。
チューダーの城塞の戦い	
鷹の団メンバーとともに「不死のゾッド」と遭遇。	
	グリフィス「伯爵」の地位を得る。
「秋の狩り」開催	鷹の団、王の警護として参加。 白龍騎士団団長ユリウス伯爵によるグリフィス暗殺未遂事件発生。
ユリウス及びアドニスの父子を暗殺。	グリフィス、ユリウスの暗殺を画策。
約100人の傭兵を相手に戦い抜き、以後「100人斬りのガッツ」と呼ばれる。	鷹の団、遠征。チューダー軍の青鯨超重装猛進撃滅団と会戦。

ガッツの歩み	その他の事件
ドルドレイ城陥落。ミッドランド、チューダーとの100年戦争に事実上の勝利を収める	
戦勝パーティ開催。	席上、2度目のグリフィス暗殺未遂計画発生。
	グリフィス、王妃以下、反グリフィス派の大臣を暗殺.
鷹の団を脱退.	グリフィス、王女シャルロットと関係を持ち、すぐにこれが発覚。反逆罪により、再生の塔に幽閉される。同時に、鷹の団も逃亡生活に入る。
〈この頃20歳前後?〉	
闘技会に飛び入りで参加。シラットを撃破す。	
壊滅寸前の鷹の団に再合流。キャスカと結ばれる.	
鷹の団の残党、精鋭部隊を結成し、グリフィス救出に成功。	
	鷹の団残党の別働隊、人外のものに襲われ、リッケルトを残して全滅。 ミッドランド王、ワイアルド率いる黒犬騎士団に救出部隊の追撃を命じる。
日食が起こり、「蝕」始まる。	
	グリフィス、ゴッド・ハンド「フェムト」に転生。ジュドー、コルカス、ピピン死亡。 リッケルト合流地点に到着.
右目と左腕を失うが、キャスカと共に髑髏の騎士によって救われ、リッケルトも加えて、鍛冶屋のゴドー一家の鉱洞に運ばれる。	
	キャスカ、魔に取りつかれた子供を出産。子供は朝日を浴びて、次元のはざまへと消える
「黒い剣士」の出で立ちで、ゴドー宅を去る。	
2年の放浪期間：コカ城をねじろとする盗賊とその首領(正体は人外のもの)を倒す。 パックと出会う。 山道で知り合った僧侶とコレットの馬車と同行中、亡霊の襲撃を受ける。 人外のものとなっている伯爵が支配する異教狩りの地に登場。伯爵との対決のさなか、ゴッド・ハンドと再会。伯爵は倒すものの、ゴッド・ハンドには逃げられる。	

そして、「黒い剣士編」へと、歴史は続く……

破滅への歩み
グリフィスの転落

グリフィスの中で何かが崩れていった……。

ガッツが去った日の夜、グリフィスはシャルロットの寝室へと向かう。「恐ろしいことも悲しいことも火にくべてしまえばいい」その言葉は自分に向けて言ったのではなかろうか。いつの間にか彼の中でガッツは、なくてはならない存在になっていたのである。心に穴が開いたグリフィスが取った行動は自らを転落へと招いたのだった。

急ぎすぎた行動。しかし、制動力はもはや失われていた いや、それとも……。

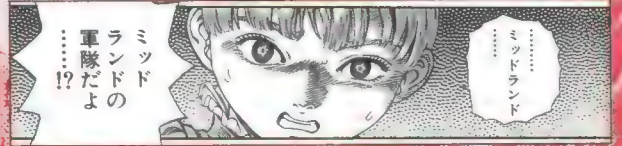
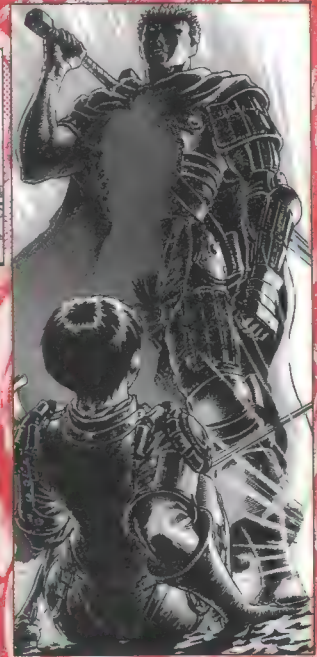
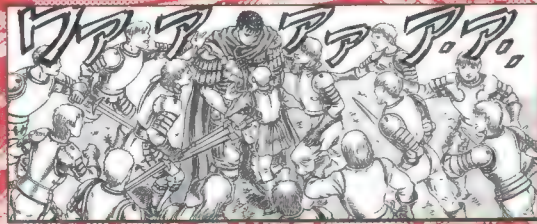
唐突で直接的な行動で、グリフィスはシャルロットと関係を持つ。それは娘を愛する国王の隠れた人格をあらわにさせるのには十分すぎた。ガッツが去ったことで、グリフィスの心のブレーキが外れてしまったのか。それとも心の穴をシャルロットで埋めようとしたのか。将軍目前の立場から罪人へと、グリフィスは一気に転落した。

再生の塔

ミッドランドの牢獄として使われている「再生の塔」と呼ばれる建物。その地下深くにグリフィスは捕らわれ、残虐な拷問官にいたぶられていた。どんな谷よりも深いというその地下の深さ。この国に伝わる伝説とも深く関わっており、その縦穴から戻った者はいないという。

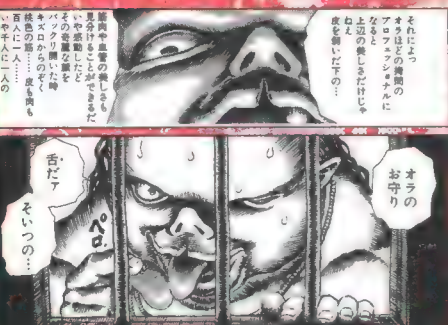
その最深部でガッツたちが絶望に出会ったということも、運命の一つだったのかもしれない、とも思えてくる。

追われる身となった鷹の団にガッツ合流

グリフィスが捕らわれると、当然ながら鷹の団も反逆罪で追われる立場となる。一時は強大だった勢力も、半数以下になっていたかもしれない。グリフィス不在の中、団長代理を務めていたのがキャスカだったが、長期の逃亡生活で満身創痍の状態だった。不穏な噂を聞き、再合流するガッツ。強力な味方を得た鷹の団は、精鋭部隊を組み、グリフィス救出へと向かう。

二人の間に愛が芽生える……

一年ぶりに再会したガッツとキャスカ。そこにはかつてのような反目はなかった。互いの傷をさらけ出した二人の堅い絆は愛情へと発展する。しかし、そんな二人の幸せにも、悲劇の落し穴が待ち受けていたのだった……。

グリフィス救出、そして、地の底での再会

シャルロットの助けも得て、グリフィス救出に向かったのは、ガッツ、キャスカ、ジュドー、ピピンの4人。キャスカ言うところの鷹の団での事実上最強メンバーである。その中でもやはりガッツの働きはめざましかった。ミッドランド側の罠にはまりつつも、見事にグリフィスの救出に成功する。しかし、そこで彼らが見たものは、1年間の拷問で変わり果てたグリフィスの姿であった。まさに絶望が形となって、彼らの目の前に突きつけられたのだった……。

追っ手からの逃亡

グリフィス救出後も、次々と迫り来る追っ手。そして、最後の追っ手は不死のゾッドを思い起こさせる気配を持っていた……。

シラット

異郷の地より流れ来たという戦士シラット。その外見からも分かるように、ミッドランド近隣の国の出身ではないらしい。彼が使用する武器は戦輪（チャクラム）やウルミンなど、実に多彩である。

盗賊狩り

ガッツが参加した、ある地方の闘技大会。その闘技大会こそ、鷹の団を狩るための兵を募っていたのだ。この盗賊狩りの隊長を務めていたのが、シラットである。

ウインダム城衛兵

拷問官の知らせによって、再生の塔を取り囲んでいるミッドランド兵。この隊の隊長は、ガッツの存在は噂でしか知らないようである。戦闘は呼吸だ、と偉そうに言っていたが、あっさりガッツにやられてしまう。

再生の塔から脱出

グリフィスを地下牢から救出したものの、一歩牢の外へ踏み出すとミッドランドの衛兵に取り囲まれていた。ここではガッツが、すさまじい程の活躍を見せる。

戦いの変遷

正規軍時代と逃亡時代では戦う相手が違ってくる。正規軍時代はチューダー帝国が主な敵だった。百年戦争に鷹の団が参戦し、最初に戦ったのは「黒羊鉄槍重装騎兵団」である。正確にはこの段階の鷹の団はまだ傭兵団で正規軍ではないが、この戦いでの活躍が国王に認められ、正規軍に昇格する。二番手は今後も大きく関わって来るであろう、「不死のゾッド」。ベヘリットを見たゾッドは戦いを放棄、辛くも鷹の団の勝利となる。三番手は「青鯨超重装猛進撃滅団」。この兵団とは何度か対戦しているが、団長アドンをキャスカが倒し、圧勝に終わる。最後に戦ったのが「紫犀聖騎士団」。この団長ボスコーンとガッツの一騎討ちの末、鷹の団は勝利し、王国軍最高位「白の称号」を持つ「白鳳騎士団」授与目前まで登りつめる。

これに対して、逃亡時代は正規軍ではなく「盗賊団」のレッテルを貼られ、味方であったはずのミッドランド全軍に追われている。鷹の団の衰退ぶりからして、ミッドランドの正規軍だけではなく、「盗賊狩り」と称した鷹の団の討伐が一年間に領土内各地で何度も行われていたということが考えられる。

しかも、グリフィス救出後は、ミッドランド軍の中で一癖も二癖もある連中ばかりを放って来るあたり、国王の執念は相当のものだ。

正規軍時代

ミッドランド王国

鷹の団（白鳳騎士団）

紫犀聖騎士団（ボスコーン）
青鯨超重装猛進撃滅団（アドン）
不死のゾッド（戦闘放棄）
黒羊鉄槍重装騎兵団

チューダー帝国

逃亡時代

鷹の団

黒犬騎士団（ワイアルド）
バーキラカ
ウインダム城衛兵
盗賊狩り（シラット）

ミッドランド王国

バーキラカ

東方の一民族から成る武力集団で、主に暗殺を請け負う。戦乱の世で、バーキラカの手にかかり、暗殺された諸国の国王、重臣の数は百名は下らないと言われる。ミッドランドでは、名前は知られているものの、実際に召し抱えられている事実を知っている者のはごく少数と思われる。

黒犬騎士団

兵員不足を補うため、ミッドランドの罪人を徴用した兵団。しかし、敵地、領地を構わず略奪や暴行など、虐殺の限りを尽くしたため、辺境の地へと追いやられていた。団長はワイアルド。罪人集団にも関わらず統制が取れているのは、彼の人間離れしたパワーが恐怖というカリスマを生んでいるためである。

ワイアルド

黒犬騎士団団長。徴用の際に見せた「甲冑千切りのバーボ」との一戦で、他の罪人の心を掌握する。その力はすでに人間のものではなく、当時から人外の者であったと思われる。

ウインダム地下

地下通路に逃げ込んだガッツたち。そこでは、暗殺のスペシャリスト「バーキラカ」が彼らを待ちかまえていた。しかし、ジュドーの機転で、彼らを倒すことに成功する。

鷹の団討伐軍……恐怖再び

国王が最後に放った黒犬騎士団。ガッツはワイアルドに不死のゾッドと同じ気配を感じ取る。自軍が劣勢に追いやられたワイアルドは異形の者へと変化する。一度は死んだかに見えたワイアルドだが、ベヘリットによって復活を果たそうとグリフィスを誘拐、ベヘリットを持っていないと知ると殺そうとする。その時、空から突然現れたゾッド。ワイアルドは殺され、後には小さな老人の死体が残った……。

「使徒」は元々人間だった？

ベヘリットを手にした者が何かに強い救いを求める時、異次元世界の扉が開き、ゴッドハンドが現れる。そして自分の半身とも言える大切な人間を魔に捧げる事により、永遠の命を得た者は「使徒」と言われる魔に転生する。ガッツが出会った伯爵は自分の妻を捧げることによって転生した。

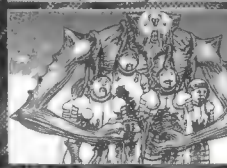
異形の者たち

己の渇望を叶えんがため
それゆえ、彼らは魔に転生する。

彼らはどこから来てどこへ去っていく？

普段、彼らはどんな所にいるのだろうか。ゾッドは数百年もあちこちの戦場を渡り歩いているようだし、ワイアルドは罪人として捕まっていたものの、国王が新しく創設した騎士団の隊長になっている。蝕で目撃された者もいるし、後にガッツが出会う首領や伯爵も異次元にではなく、こちらの世界で以前と同じ様に生活している。ということは、転生した後もこちら側に留まっているのだろうか。そして、転生後は何百年も生き続けることができるのだろうか。

また「蝕」が始まる直前に集まってきた彼らは、どこからどの様にしてやってきたのだろうか。そしてどこへ去って行くのだろうか。

使徒へと転生した者たち

欲望に従い殺戮に明け暮れる

彼らに[illegible]はあ[illegible]。それは[illegible]を行うこと、自分の欲望の[illegible]やりたいことをやる。人間は彼らにとって[illegible]の「エサ」であり、[illegible]でしかないのだ。

不死のゾッド

ガッツの前に度々姿を現し[illegible]。[illegible]していることから、ゴッド・ハンドと使徒の中間ぐらいの位置にいるように思われる。常に強者をもとめ、あちこちの戦場に姿を現しているらしい。その噂は百年ほど前からあり、傭兵の間では伝説的存在であった。だがその正体であ[illegible]異形の者の姿を知っている者は少ない。

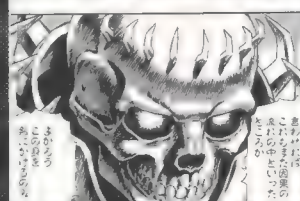
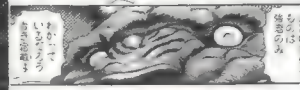
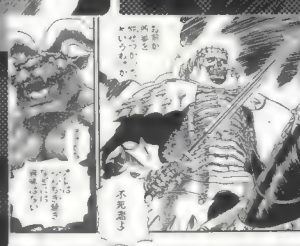
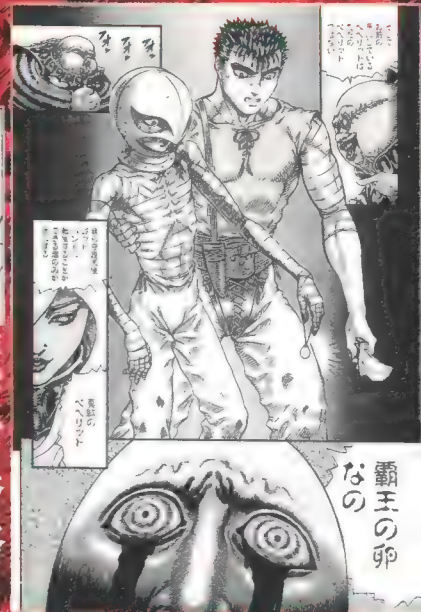
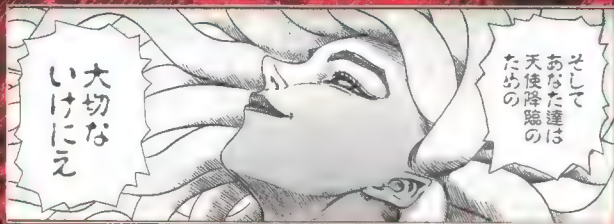
この二人にも因縁めいたものが……?

髑髏の騎士

彼もガッツの前にその姿を現している。髑髏を型どった兜や甲冑を身にまとい、バラをモチーフにした剣と同じくバラの紋章が入った盾を持っている。ゴッド・ハンドたちとは敵対する関係にあるらしい。また、ミッドランドを建国した覇王ガイゼリックと関係があるのだろうか? また、ガッツの前に現れた理由は? 謎は謎に包まれたままである。

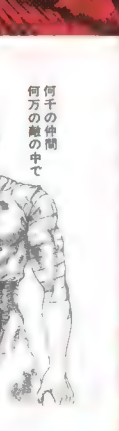
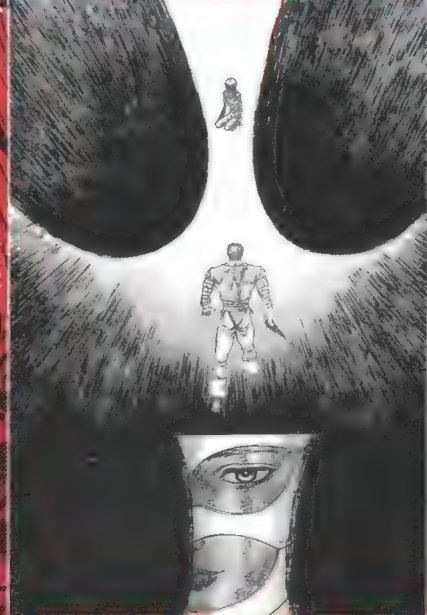
彼らもまた、異形のもの

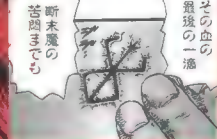
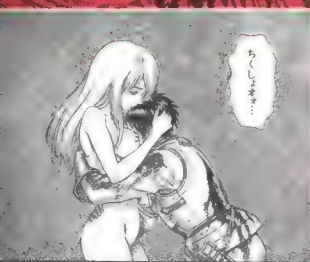
不死のゾッドと髑髏の騎士。彼らは人ではない。しかし、[illegible]の使徒とも、ゴッド・ハンドとも少し違うらしい。ゾッドは他の使徒とは違い「降魔の儀」には参加していない。髑髏の騎士はゾッドに「我らに千年仇なすもの」ともいわれている。ゾッドはゴッド・ハンド側なのに対し、髑髏の騎士は彼らと敵対関係にあるらしい。微妙な位置にいるこの二人にはどんな秘密があるのだろうか?

「降魔の儀」始まる

魔王の資格を持つものに「覇王の卵」は引き寄せられる

異次元に引き込まれた鷹の団。その前に現れたゴッド・ハンドたち。彼らはグリフィスに「魔王になる資格があるから真紅のベヘリットを手にした」と話し、自分の野望を叶えるよう勧める。その代償としてゴッド・ハンドが求めたものは鷹の団全員の命だった。高らかに「降魔の儀」の開始を宣言するボイド。巨大な手の形をした祭壇の上に引き上げられたグリフィスに、ゴッド・ハンドは「夢を捨てられるのか」と詰め寄った。

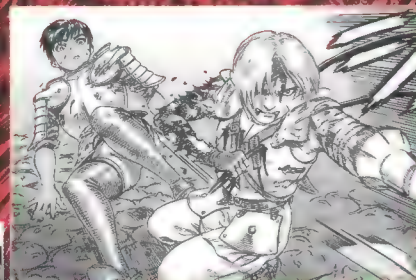
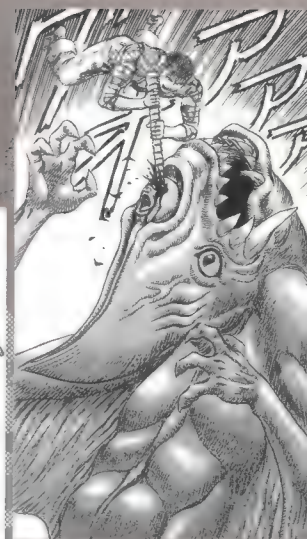
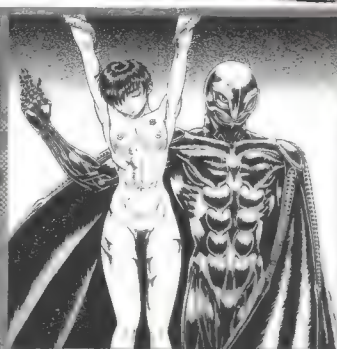
グリフィスの決断

決断を迷っているグリフィスの前に、祭壇を登ってきたガッツが現れる。その姿を見て、グリフィスの決意は固まる。その言葉に答えるかのように、巨大な手の祭壇はグリフィスを包み込んでいった。彼を魔王の名にふさわしい者にするために

殺戮の宴始まる………

グリフィスは決断し、鷹の団は魔物への供物として、生贄の烙印を刻まれてしまった。烙印を目指し、集まって来る魔物たち。コルカスは夢を見ながら食われ、ピピンはキャスカをかばい襲われる。最後までキャスカを守っていたジュドーもついには命を落とす。そして、鷹の団は最期の時を迎えた。

転生

その血の生贄を得て、グリフィスはゴッド・ハンドへ

祭壇の下で阿鼻叫喚の地獄が繰り広げられる中、グリフィスは皆の命を糧にその姿を変えていく。足には鋭い爪が、背中には翼が、頭には見慣れたあの形が……。そして、グリフィスは闇の翼を持つ魔王「フェムト」へと転生したのだった。

倒れゆく者たち………

ガッツ、そしてキャスカは……

ショックを受けつつ、魔物と戦い続けるガッツ。そして、キャスカが捕らわれていることに気づいたガッツの目の前に、魔王フェムトが舞い降りる。ガッツの目の前で、彼が行った事はキャスカを犯すことだった……。ガッツは怒りに燃えるが、体を押さえられ動けない。右目と左腕を失ったガッツと気絶したキャスカ。そこには絶望だけがあった。

生き延びたのは、この3人のみ

別働隊でひとり生き残ったのは、リッケルトのみ

グリフィス救出の際にふた手に分かれた鷹の団。別働隊として森に残った負傷者の中にいたリッケルト。彼が水を汲んでいる間に別働隊は、魔物によって全滅してしまうが、彼は髑髏の騎士によって助けられる。ひとり生き残ったリッケルト。旅芸人一座の馬車にのせてもらい、どうにか合流地点に着いた彼が目にしたもの、それは巨大な竜巻の中で対決する不死のゾッドと髑髏の騎士だった。

生き残ったのか、残されたのか？異次元世界からの脱出

ゴッド・ハンドの支配する、異次元世界に侵入した髑髏の騎士。ゾッドとの戦いを止めてまでガッツとキャスカを助け、リッケルトを脇に抱えて、「門」と呼ばれる竜巻から走り去った。

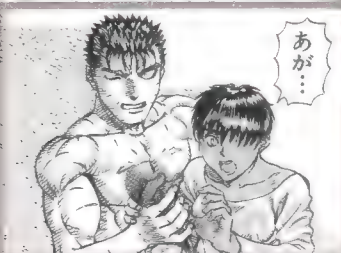
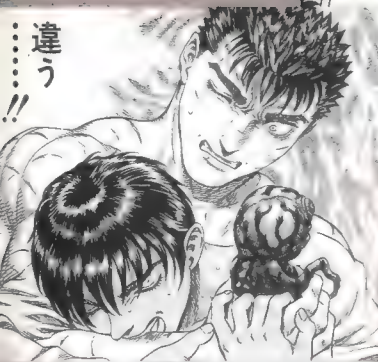
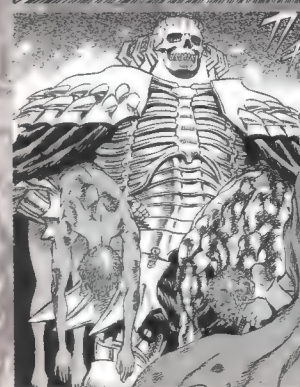
そして彼がガッツたちを降ろした場所、そこはかつて鷹の団を抜けた後にガッツが修行していた山で世話になっていた、鍛冶屋のゴドーの家の裏山の鉱洞だった。

その瞳が見たものは——？

蝕を生き延びた者たち

烙印を押されながらも生き延びた者、生贄となるのを免れた者。
彼らの目の前に広がる未来とは光なのか闇なのか……？

魔への復讐を誓うガッツ

妖精の鱗片の力で一命を取り留めたガッツ。目覚めた場所は鷹の団に再合流する前に籠っていた山奥の鍛冶屋の裏山の鉱洞だった。キャスカの無事を知り、駆け寄るガッツ。しかし、彼女は「蝕」の恐怖のあまり幼児退行をおこしていた。耐えきれない衝動にかられ、鉱洞の外に走り出したガッツ。そして髑髏の騎士に「狭間の世界」がこれからの世界だ、といい渡され、夜の闇の中から次々襲って来る悪霊にガッツは魔の者たちへの復讐を宣言するのだった。

キャスカの体に異変が

悪霊のガッツへの攻撃が突然止んだ。キャスカが鉱洞から外に出たのだ。鉱洞へと戻るガッツの目に飛び込んで来たのは悪霊に囲まれるキャスカだった。しかし、悪霊がキャスカを襲う様子もなく、彼女の様子もおかしい。駆け寄るガッツの目の前で、キャスカは魔に取りつかれた子供を生んだのだ。子供を殺すに殺せないガッツ。そのとき、朝日がさしこみ、子供も含めた魔物たちは幽界に近い場所へと消えていった。

山奥の鍛冶屋ゴドー

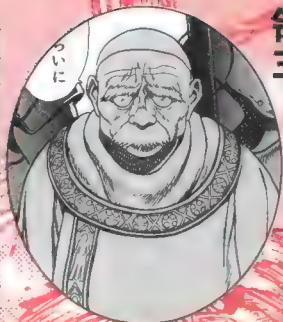
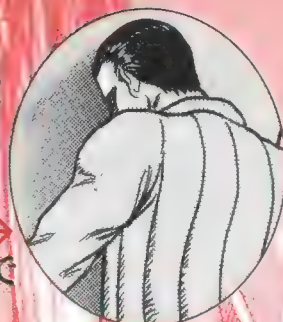
ガッツが鷹の団入団以前に籠っていた山に、一人娘のエリカと住む鍛冶屋。山に籠る前は名工と呼ばれていたが貴族の注文に嫌気がさし、山に籠る。彼の住み家の裏山は、昔妖精が住んでいた所で、現在も大地の気が強く、悪霊を寄せつけない。

エリカ

ガッツと関わりを持った者たち

ガッツと何らかの関わりを持った者は必ず不幸が訪れる。それもまた、運命なのか？

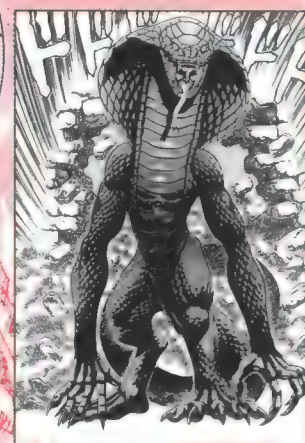
領主

首領に金品や人質を渡すことで、街の平和と自分の命を保っている。

コカ城首領

人質を渡すことで平和を保つ

コカ城に住む盗賊の頭。領主に人質を出させている。実は自らを「使徒」と呼ぶ魔物で、変身した後には蛇のような頭を持つ。

パック エルフ

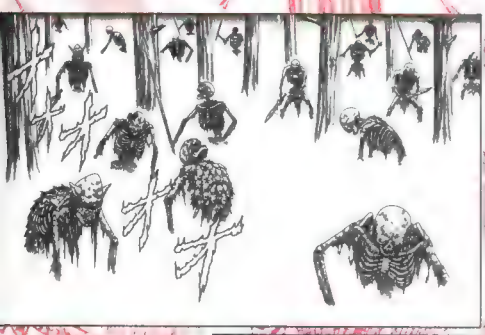
元々は旅芸人の一座にいたが、コカ城の盗賊に襲われ、酒場でナイフ投げの的になっていたところをガッツに助けられ、以後は押し掛けの相棒となる。性別は不明。繊細そうに見えるが、けっこうお調子者でもあるようだ。

エルフにはケガを治したり、感情を読み取ったりと、いろんな力があるようである。実はリッケルトが持っていた妖精の鱗片(りんぺん)はパックのものだが、ガッツはそのことを知らない。

コカ城盗賊

首領の恐ろしさを盾に街でのさばっていたが、ガッツによって、そのほとんどはやられてしまう。

ガッツが最初に訪れた街は、コカ城をねじろにする盗賊の恐怖におびえる街だった。その街でパックを助けたガッツは盗賊に「黒い剣士が来た」と首領に伝えるように言う。盗賊の首領の正体は、自らを「使徒」と呼ぶ魔物だった。街を焼き尽くしながら戦うガッツと首領。軍配はガッツにあがった。炎に包まれた街を背後にガッツは新たな敵を探しに出発する……。

旅僧&コレット

ガッツが旅の途中、山道で出会った親子。ガッツにいろいろと親切にしてくれたが、悪霊によって殺されてしまう。

ガッツに刻まれた生贄(いけにえ)の烙印に引き寄せられて集まって来る魔物や悪霊たち。それは時として何の関係もない人たちまでも、狭間の世界に巻き込み、犠牲にしてしまう。旅僧やコレットもガッツに関わらなければ魔物や悪霊を見ることも、襲われることもなかっただろう。

ダール

伯爵の腰巾着(こしぎんちゃく)的存在で領民を次々と邪教徒に仕立てあげてきた僧侶。

伯爵

自分の妻を生贄に差し出し、怪物になり果ててしまった。

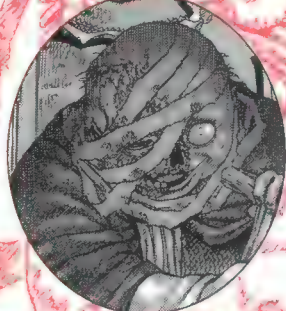
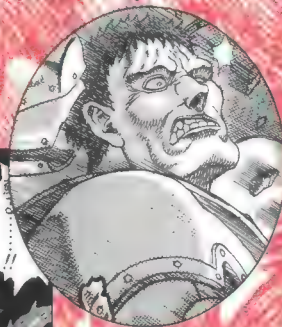
バルガス

元は城付きの医者。伯爵に妻と息子を殺され、強い憎しみと恐怖をいだき、ベヘリットを城から持ち出した。

憎しみ・恐怖

親子

テレジア

伯爵の娘。一瞬にして自分の世界を絶望的な状況に変えたガッツに対し、激しい怒りと憎しみを抱く。

ガッツが訪れたある領地の支配者である伯爵は魔に自らを売り渡し、邪教狩りという名目で多くの領民を惨殺していた。そんな伯爵の被害者であるバルガスに会ったガッツ。一人伯爵に戦いを挑むうち、異次元世界の扉が開き、ガッツは追い求めていた、ゴッド・ハンドに再会する。

ゾンダーク

伯爵に仕える城の兵士。ガッツに負けた悔しさから、伯爵の分身を受け入れ、怪物に

ガッツ

烙印を刻まれた〝黒い剣士〟

その戦い方はまさに狂戦士

人間であろうと魔物であろうと、その戦い方はまさに非情の一言に尽きる。大剣で敵をなぎ払い、前に立ちはだかるものは誰であろうと容赦しない。コカ城の首領を倒したガッツの戦い方を見て、パックが一言呟く「狂戦士（ベルセルク）……」と。それはまさに、「黒い剣士」ガッツの生きざまなのだ。

烙印の導きによって魔物を狩る旅に出たガッツ。大切なものをいくつも失ったその瞳には、怒りや憎しみなど、人間が持つマイナスの感情で満たされている。それは鷹の団に入る以前よりもいっそう強いものだ。そしてそのいでたちは「黒い剣士」の名前のように全身を黒衣に包んでいる。それは闇の者と戦うための姿と同時に、命を落とした者への鎮魂の意味があるのかもしれない。

武器❶大剣

鷹の団にいた頃よりもかなり巨大な剣。鉄塊といった方がいいのかもしれない。かつてゴドーが、貴族の「ドラゴンを撃ち殺せるような剣」という注文に応えて鍛えたという。「ドラゴンころし」とよばれてもおかしくない風格を持ち、山を降り魔物狩りの旅に出たガッツのトレードマークとなる。

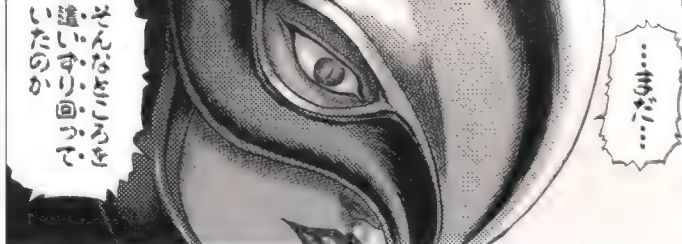
武器❷義手

蝕の際に失ってしまった左腕。そこに取り付けられている義手も戦闘仕様の物で、連射式のボウガンを付けられたり、腕の部分は大砲を小型化したような仕組みになっている。

これはゴドーが昔作った物を、リッケルトとエリカが組み合わせて、このようなものに仕上げ、旅立つガッツに渡した物であった。

過去のトラウマ再び？

ドノバンの一件のためか人に触られることを嫌っていたガッツ。鷹の団に入団したあたりからそれは解消されたように見えたが、再び触られるのを嫌っている。それは過去の心の傷が新たな悲劇によって再び開いただけではなく、深くその傷をえぐったのだろう。

そして、グリフィス=フェムトとの決着は？

ゴッド・ハンドの力を手に入れたグリフィス。その威力は未だ発揮されていないが……。

これから突入する〝黒い剣士編〟は、ガッツが、グリフィス=フェムトを含むゴッド・ハンドとの決着をつける話が、当然軸となるだろう。最後にその展開を考えてみよう。

まず5人となったゴッド・ハンドの目的とは何なのだろうか？　当然のことながら、ガッツもそれをつかまない限り、彼らゴッド・ハンドと出会うことすら難しいように思える。いや、それ以前にそもそもゴッド・ハンドとはフェムトを加えた段階で、メンバー的に完成したのだろうか？

「んー、ゴッド・ハンドは一応、フェムトで終わりにする予定ではいます。目的のほうは、さすがに今明かすのは、ちょっと…。では、一つだけヒントを。キーワードはボイドです。そこから、いろいろ想像してみてください」と、三浦氏。

ガッツのパワーアップはある？

次に問題となるのは、フェムトとガッツの実力差だ。義手の大砲と、トレードマークの大剣でやっと、使徒の者となんとか対等にまで戦えるようになったガッツと、その使徒の頂点に立ち、力の底すらまったく見せていないフェムト。

三浦氏も「よく言われるんですよ。こんなに強い連中にガッツは勝てないよ」と笑う。

では、ガッツも何か人外の者的な力を手に入れるとか、と水を向けると……、

「いやあ、そうなるとガッツはもう人間じゃなくなるじゃないですか。そういうのは、ちょっと……。ただ、ガッツというのは基本的にすごく運の悪いところに生きている、運のいいヤツなんですよね」

ということは運のよさも大きく関係するのだろうか？

2年間の放浪期間を終え 戦いはいよいよ新たな局面へ

ミッドランド建国伝説と髑髏の騎士の関係は？

ガッツとフェムトの対決の中で、これまで登場した髑髏の騎士も、ゴッド・ハンドと何か因縁めいたものがありそうだ。

「まあ、当然そう思いますよね。髑髏の騎士とゴッド・ハンドの誰かとが昔なんやかんやあって、それが現在の話に続いていると……。確かにこれはここ千年の話ですから」

ドクロの王との関係も気になる髑髏の騎士。ゾッドとの間にも何か因縁がありそうだ。

舞台は再びミッドランドか？

千年！　千年というと、たしかミッドランドの建国伝説も千年前の話を伝えたものだが…？

「ふふふ、いいところをついてきますね。確かに〝黒い剣士編〟に入ってすぐになるかどうかはわかりませんが、もう一度ミッドランドは舞台にしなくちゃいけない、とは思っています」

そこで決着がつくとか!?

「さすがにそこまではいえませんし、まだ考えていません。とにかく、今度登場する時に、ミッドランドがどうなっているのか、そして、それからどうなっていくのかを楽しみに待っていてください。そして決着は……、それは私にもわかりません。ガッツで終わるのか、未来に続くのか、もね」

舞台がミッドランドになれば、当然一回り成長した彼女の姿が見られるはず。彼女はグリフィスの転生のことを知っているのだろうか？　また、それを知ったとき、どんな行動に出るだろうか？

Long Interview ロング・インタビュー

これまでほとんど休みもなく「ベルセルク」を描き続けてきた三浦建太郎さん。その仕事場を訪問。しばしの間、ペンを休めてもらい、ガッツ誕生の背景から、現在の生活パターンまで、大いに語っていただいた。

「すべてを1発で叩きふせる」それがガッツの剣のイメージです

ファンタジーの裏街道を行こうと思って生まれた『ベルセルク』

―この「ベルセルク」という作品は、三浦さんにとって、最初の作品になるわけですよね。

「そうなりますね。デビューしたとき描いているのは、読み切りですけど」

―連載することになった時には、最初からこれぐらいのスケールの話が、構想としてあったのですか？

「いえ、そういうものではありません。けっこう最初は行きあたりばったりでした。ただ、賞を取った時点では掲載誌が少年マンガ誌だったんで、ファンタジーでダークヒーロー系のものでも少年マンガでやろうかな、という意識はありました。その頃の少年誌のヒーローで、しかもファンタジーのマンガとなると、それほどの数がありませんでしたから、あったのは『バスタード!!』とか、せいぜいその辺ぐらいなんですよ。だから私は裏街道行こうかなと思って……。でもそれだけで、その後に関しては、全然先は見えてませんでしたね。原作のない最初の連載だから、何をやっていいのかすら、わからなかったんですよ、もう(笑)。とりあえずヒーローを確立させなきゃってことを重視していました」

―そのヒーロー像としてのガッツですが、元々その原型みたいなものは自分の中にずっとあったものなんでしょうか？

「まあ、ガッツの原型って訳じゃないんですけど、学生時代からSFとかファンタジーが好きだったんで、いろいろ落書きとかやっていた中には似たようなものがいくつかありましたね。その断片的なものが、いろいろくっついてできたようなものですよ。だから最初にあった騎士のイメージは、黒い騎士で、片手が義手で、というぐらいまでです。それ以外のことはまたいろいろ他のところからとか、風貌はSFからきたりとかしてましたね。けっこう、みんなバラバラです」

ペン入れのため仕事机に向かう三浦さん。

―ガッツという名前のほうはどうなんですか？ 前から温めていた名前だったりするのでしょうか？

「いいえ(笑)これも作品ができるかどうかぐらいの時に考えました。で、やっぱり少年マンガの主人公の名前ということを意識して、なんか、濁音の名前がいいんじゃないかと思ったんです。それと、なにかドイツ的な響きですよね。そんなところも気に入ってつけました。きれいな名前とか、ファンタジー系の響きだとか、よくあるじゃないですか。だからガッツっていうのは、本当に当時は少年マンガだったから、というただそれだけの理由なんです。それから、これはあとで知ったことなんですが、ドイツ語で「猫」っていう意味で似た響きの言葉があるんですよ、カッツェとかガッツェとかって。まあ、雰囲気的に山猫っぽいところもあるからいいかなって。これは本当に、かなりあとから気づいた偶然の一致なんですけどね」

ガッツの手の大砲と、巨大な剣は自信の逸品です。

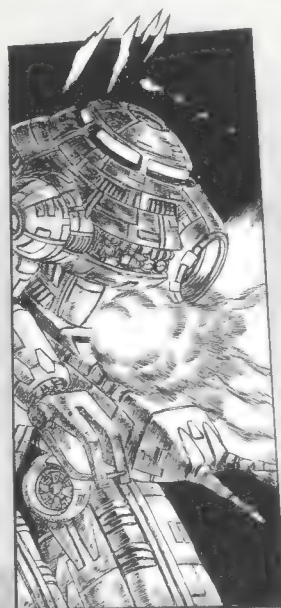
―あの巨大な剣を持つというこだわりは？

「あの辺のネタに関しては、すごい練り込みましたね、さすがに。手の大砲と、でっかい剣と、あと黒騎士の衣装と片目っていうのはそこはまあ、イメージ的なもんがあるわけなんですが……。大砲と剣に関しては自信の逸品ですよ。『北斗の拳』とかのショックをモロに受けた世代ですから。マンガで一番大切なのってアイデア。ストーリーとか、キャラクターということより、アイデア勝負の世代だったんですよ。『北斗の拳』だったら、ケンシロウの人格よりも、北斗神拳ですよね。北斗神拳の突いたら爆発するっていうアイデア、あれにしびれる訳なんですね。だから、いかに奇抜なアイデアだとか、いかにかっこよさげなアイデアを思いつくかというのが、当時仲間内で流行っていましてね。たぶんマンガ家っていうのは、そういうのを考えて、そういうのを考えられる人がなるんだと思っていた。僕も頭を絞ってね。それで、でっかい剣とか、でっかいものを、ということで……」

―で、もう1つがガンというか、大砲ですね。

下描き→ペン入れと一人だけの作業が続く。

このとき描いていたのは第92話だった。

アシスタント用の画材…まだ集合の時期ではない。

「最初はあれ、ボウガンだったりしたんですよ、イメージとしては。剣も、日本刀みたいな凄く切れる剣っていうのが、最初のアイデアだったんですけど、ぱっと出たアイデアよりも1・2歩上乗せするくらいがちょうどいいんじゃないですかね。ボウガンだったら大砲。大砲ってけっこう、その頃までのファンタジーは、大砲が出て来る時代までは描いていないんですよね。だから、大砲の時代まで重ねちゃう、という点を最後の一押しにしたんです」

—大砲の時代とおっしゃいましたが、時代的にはそのあたりを想定しているわけですか？

「それが意外となかったりするんですよ。最初のうちはいろいろ考えていたりはしたんですけどね。ドロドロしたところはけっこう中世でもかなり前半なんですが、きらびやかなイメージといったら、ベルサイユ宮殿とか、時代はかなりずれてますから。だから、中世ヨーロッパを最初から最後の頃までひとくくりみたいにまとめて、1つの時代にしてしまったんです。たとえばミッドランドの舞踏会って、かなりあとのほうだと思いますよ。だけど、領王のところの話なんかは、その頃から比べれば、かなり昔のことなんですね。異教徒狩りとかもそうです。だから、ヨーロッパの人たちから見たら「何じゃこりゃ」とかいうことになると思いますよ。まあ、自分たち日本人が、外国人がイメージしたニッポンを見た時だと思えば、ちょうどいいんじゃないですか、『オー、ニンジャ！』とかのね。ただ、この作品は、日本人を喜ばすために描いているつもりですから、それでいいんです。世界戦略で描いているわけじゃありませんから（笑）」

—ディティールなんかはけっこう凝っていますよね。資料などは、やはり相当に持っていらっしゃる？

「やっぱり、中世ヨーロッパをイメージして欲しいですからね。映像などの資料に関してはかなり集めてます。実を言うと、最初にこの作品を始める時に、けっこう悩んだんですよ。歴史に沿って、ちゃんと時代物としてやるか、それともファンタジーにしちゃうかで。でも、そのおかげで、そのときにいろいろと、歴史のことを調べたのが役に立ってますね。歴史そのまま使っても良さそうなものもあったんですけどね。ドラキュラの時代と、ジャンヌ・ダルクの時代がちょっとだけだけど重なってたりとかしてね。それだったらヨーロッパを放浪させたりしてもいいだろうなと思ったりしたこともあるんですよ」

若いうちは想像力で勝負させてもらおうと思います。

—それをそのまま使わずに、ファンタジーにした理由は何ですか？

「いやあ、若いうちから歴史とかに頼っちゃうと、想像力の幅が狭くなると思ったんですよ。今、歴史物描いてる横山光輝先生だって、最初は『鉄人28号』とか、『バビル2世』を描いていたりするじゃないですか。情報マンガが最近多い石ノ森（章太郎）先生にしても『サイボーグ009』とかあって、今があるわけですし……。だから最初から歴史とか情報マンガをやる前に、まず若いうちは想像力で勝負しようと思いまして。歴史ものとかは年とってからやります」

—その想像力で作ったベルセルクの世界観は、何かを参考にしたりとかしているのですか？

「いろいろ入ってますよ。映画なら『ヘルレイザー』とか『薔薇の名前』とかね。エッシャーとかも昔から好きでしたよ。まあこのあたりのことは、ベルセルク読んでいる人は、ネタバラシして知っていると思いますが……。グリム童話なんかも入れたりしてますよ」

—そういう想像力を働かしたときに、全体の世界観なんかは、カチッと作るほうなんですか？

「それをこれから先やらなきゃいけないんですよ（笑）。今までは、ボワッとしたイメージだけなんです」

—世界観の広がりの枠はどうですか？青年編でやっとグリフィスがゴッド・ハンドとなり、これまでの人間的な世界が中心だったものから、なんていうんですか、人外のものたちがこれからは頻繁に

資料棚の様子。

アシスタント用の設定メモ。

時間帯	内容
0〜3	仕事
3〜5	ごはん
5〜6	仕事
6〜8	ごはん
8〜12	仕事
12〜20	睡眠
20〜21	仕事
21〜22	ごはん&買い出し
22〜24	仕事

隔週のしめきりに対して、ほぼ休みなく描き続ける三浦先生。その毎日はだいたい上の表の通りだ。完全な夜型——バンパイアの生活。

中学2年生の頃の作品。「タイトルは忘れました（笑）」。初めてスクリーントーンを使った。

上から「下描き」→「枠入れ」→「ペン入れ」と進み、ベタを塗ったりトーンを貼ったりして仕上げ「完成」。（第92話「幼魔」より）

出てきそうですよね。すると、神とか悪魔とかまでいっちゃうのかな、なんて思ったりもするのですが……。

「いや、それだけはいかないようにしようと思っています。神とか悪魔とかって言葉で定義しちゃうと、かえって世界が限定されるというか、底が見えてしまうというか、広がりがなくなってしまうような気がするんですよ。ああいったものは結局人間が生み出したものというのかな。人間の精神が現実化したもの。そうなってくると、ニワトリが先か、たまごが先かというような話になりますけれども。全部、人間の鏡なんですよ。そうしたイメージでとどめておこうと思っています。ただ、読者が読んでて共感ができるようなものとして使いたいですね」

―ディテールの話でいくと、もう1つ。格闘技の方面はどうなんですか？ ベルセルクの中でもそうしたシーンは重要ですよね。

「大好きなんですけど、資料などは、そんなに集めて見たりとかしません。ただ、お侍さんと騎士のイメージというものがありますね。僕の描きたいアクションというのは、どちらかというとリアル。リアルと嘘のハーモニー。ただ、そのあたりが難しい。ガッツのイメージ、ガッツ自身が使う剣のイメージというのは、細かいことを、1発で叩きふせるというようなところがあるんですよ。ところがそうなってくると、それに似合うような剣技が実際にあるかというと、どれも何か違うなという気がするんです。だから、情報はある程度集めたいんですが、最初に頭の中にあるイメージを崩すことは避けたいですよね。格闘技の情報系の格闘技マンガと、マシン系のアニメと、いちばんいいバランスで使いたいと思っています。イメージを優先させたいんですよ。『そんなことはやらねえよ』っていわれても。『北斗の拳』の空飛ぶようなジャンプまではいきすぎかもしれませんけど、突いて爆発ぐらいまでは許してくれよ、っていう。あとは知りませんね(笑)」

―でも、けっこう格闘技にはうるさそうな感じもしますが……。ベルセルクって剣とファンタジーの世界かな、と思うと、ガッツ対グリフィスの戦いの中では、グリフィスが逆関節を決めたりするところも、チラリとあったりするわけじゃないですか？

「いやあ、それが人並の範囲っていうのがわからないんですよ。実は私のまわりはかなり格闘技に濃い人が多いんです。実際やっている人もいたりして。私もかなり好きな方かな、とは思うんですが、その人達の中にいると、ああ、まだまだ素人、素人って(笑)。今の知識を総動員すれば、ある程度の格闘技マンガは描けるかもしれませんが、周囲の人間の手前できませんね。その人たちに比べれば、自分がエキスパートじゃないということが、確実にわかりますから。そういうことは他の人に任せます」

マイク・タイソンの試合が作品に与えた影響とは……？

―しかし、そんな人たちの影響で、相当好きになってるんじゃないですか？

「そうですね、ある程度は。でも結局いちばん好きなのは、マンガとか、物語とかなんですよ。格闘技単体で好きだっていうことじゃありませんね。ただ、ときどき格闘技とかでもかなりドラマがありますよね。最近だと、ホリーフィールドVSタイソン戦、あれはもう、涙もんでしたね。すごかったですよ。友達がビデオ録ってきてくれたんですけど。計量の時のあの2人の体見たら、やっぱりちょっと。あそこまでしてる人って、ヘビー級じゃいませんよ(笑)。だって今回のベルセルクの、いっちゃなんだけど体のモデル、ホリーフィールドだもん。腹筋がねえ、こう割れてるんですよ、縦に。真ん中割れちゃう腹筋なんて、見たことないもん。あれはもう並大抵の鍛え方じゃないんでしょうね」

―それにしても一番好きなものが、マンガや物語のドラマを読むことになると、かなり仕事にリンクしてますよね。マンガ創作から離れての趣味というのは全然ないんですか？

「最近趣味っていったら、ゲームぐらいですよ。短い時間でできますから。最近ハマってるのはシミュレーション。他に

もギャルゲーも好きだし、あとアクション系も好きですね。まあ、流行ってる系はだいたいは好きかな」

—ずいぶん、やってますね。それは気分転換？

「気分転換ですね。1日1時間ぐらいずつやってます。それでもけっこういけるんですよ。ゲームによっては、2時間で終わっちゃう、なんてものもありますからね。まあ、そんなもんです。たまったゲームもありますが、それは休みに入ったら、また始めようと思ってます。実はNINTENDO64も、この前買ったんですよ」

日光をほとんど見ない、バンパイアみたいな生活をしてます（笑）

—そうした趣味と仕事とはどんな感じで分けてやっているのですか？　三浦さんの一回の締切に当たってのタイムスケジュールを教えてもらえますか？

「だいたい1日の日程は、起きる時間が夜の7時とか8時。仕事は8時半とか9時ぐらいに始めます。で、仕事始まって、飯食って、また仕事。次の休みになるのが夜中の3時ぐらいで、そこで1回飯を食う。まあ、その日録ったビデオとか、見ながら3時半までそうやって飯食った後にまた仕事。そして朝の6時で最後の飯食って、後は最後12時ぐらいまでやる。長引くと、1時、2時、3時まで。短いときは11時とか11時半とか。だいたいそれの繰り返しです」

—ノルマなんかも細かく決めて？

「ええ。そうなってます。それでも、できなかった場合は次の日に繰り越しになりますが……。だいたい予定表で1日ぐらいは余裕持って作ります。だから休みなくなっちゃうって話もあるんですよね。でも、その貯金がないと、どんどん遅くなると思うんですよ。作業的には下描きの日の方が早いです。ペン入れになっちゃうと、同じスケジュールでもかなりいっちゃいますね」

—1日のページ数は？

「下描きは1日6ページだと思います。それで割り振りすると、1カ月終っちゃうんですよ。1カ月で2回の締切で、絵だけを描いてるんです。ネームは別の機会にまとめて切りますので、2週間の制作期間の中では計算されてないんですが、そのへんは担当の島田さんがうまく捻出してくれてます」

—どの段階で苦しみますか？

「やっぱり、絵がいちばんつらいかな、と思いますね。寝る直前がやっぱり一番厳しい。ちょうど朝の6時回った時点が19時間。こんな時間になると、私は残留思念で仕事やってますね。それでも出ちゃうときがあるから、そのための予備の日をとってます。下描きで出ることはまずないですけど」

—そうした作業はどんな状況でされているんですか？　集中タイプとか、ながらタイプとかありますが……？

「それは、ながらタイプかな。テレビは見てますね。テレビとか音楽とかはあります。無音状態でやるのはネームの時ぐらい。他はみんな何かついてます」

—それは普通に流すだけで、自分が見たかったテレビは休憩時間取って、ビデオ録ってそこで見るという感じで？

「だいたいそんな感じです。友達が隣でゲームやったりとかしても、意外とそうした雑音とかは気にならないというよりも、ある方が作業は進むタイプです」

—アイテム的にはどうですか？　仕事の時に、必ずこれがないといけない、っていうものはないんですか？

「そうですね。まあ、水分とかってけっこう補給量多いから、こういう物（ミネラルウォーター系のペットボトル）は必ずありますね」

—コーヒー党とかいうわけではないんですか？

「いや、コーヒー党なんです。ところが、コーヒー飲みまくるんで、お腹こわれるんですよね。んで、お茶にして。お茶でもなんか変だなというときは、水にして。それでまた治ると、コーヒーになって、またこわれてお茶になって、水になって、というぐあいです（笑）」

—じゃ、基本的には、胃さえ丈夫ならコーヒーでいたいと……。

「そうなんですが、あまりにも量が凄いんです」

—お酒とかは飲みに行く機会とか、そういうのは全然？

「嫌いじゃないんですけど、それほどは……。やはり、飲む機会がありませんね」

—お休みの日というのは？

「ないですね。この1年は本当になかったです。今度、久しぶりに2週間ほどの休みができますが、たぶん家探しで終わっちゃうと思います、引っ越しの」

—ということは、ほとんど、日の光は見ないということに……。

「朝日をベランダで見るぐらい。朝日が強すぎて、目がチカチカするんですよ、ベランダに出ると。一番集中できるのが、この電灯の光の下という状態ですね。太陽の光は見ないです。バンパイアですね」

—運動とか、そういうのは？

「ときどき思い立ったように腕立てとか腹筋とかやるんですけれども、時期がありますね」

—その割には、健康そうですよね。生活のタイムが、一応それできちっとしているのが、いいんでしょうかね？

「リズムさえあればけっこう対応できるもんですよね。よく思うんですよ、自分はマンガ家タイプの、マンガ家向きの人間だとね。ハードで休みはないけど、毎日規則正しくっていうのは、けっこう苦になりませんから。まあそのぶん、土壇場の集中力はないんですけれどね」

子供の頃は、図工の時間で、アイデンティティを保っていた。

—ご自分でマンガ家向きとおっしゃいますが、マンガ家になりたい、なろうと思ったのはいつ頃なんですか？

「それがもう、本当に思い当たらないほど昔なんです。たぶん幼稚園児の頃ぐらいだと思います。最初に描いたの小学校上がる前ぐらいだから。いちばん最初なんて本当にもう思い出せない。大学ノートに初めてマンガを描いていたというの

が小学校2年の時だったというのを覚えているぐらいですよ。一種の自己顕示欲なんでしょうね。絵を描いて、喜んでもらったりとか、ほめてもらうっていうのは、たぶん子供の時に一番嬉しかった事なんだったと思います。それが、三つ子の魂百までっていう事だと思いますよ。子供の頃は、引っ越しとかが多くて、転校した時は絵を描くのがきっかけで、友達になるなんてことをしてましたから。今考えると、図工の時間でもう、何とかアイデンティティ保ってた所がありましたからね(笑)」

同じ夢を持った仲間達と切磋琢磨した高校時代。

—そうした子供の頃の夢というか、特技というのが、実際の仕事としてのマンガ家を目指そうという形になった時期というのはあるんですか?

「それは高校に入ってからです。高校入るまでは、ビジュアル主体の人間だったんですよ。マンガ描いて、絵描いてって感じで。だから絵の力はあったけど、話を構築するとかいうことには気持ちがいってなかった。で、高校に入って、美術科だったんですけど、けっこう仲のいい友達とかができた時に、みんな映画に興味あったりとか、音楽に興味あったりとかして、そういう仲間ができると、なんか、自分の中がスカスカだったということがわかっていくんですよね。あと、マンガ家目指してた友達は、5人グループだったんですが、ギターやりながらとか、特技を持ちながらみんなマンガ描いてたんですよ。そうして、やってるうちにいろいろ影響されあって、こんなものがあるよって、紹介してもらったりとか、今度やる映画面白いよとかって、こういう本読んだ方がいいよとかって、そうしなきゃマンガ家になれないよって。そういうグループだったんですよ。今の高校生はわからないけど、自分達の頃は、友達ってライバル的なところがあって、互いに大きく見せよう、大きく見せようって部分があったんですね。大きく見せよう、見せたい、そのためには、どうしたらいいかというんで、映画も観まくらなきゃな、とか、本も読みまくらなきゃな、とか、そういうことを繰り返していたんですよ。そこで、マンガっていうのは絵だけじゃバランスを保てないということに気づいたんです。だから、話を構築する力っていうのは、大学時代からのものですね。で、大学時代に賞に応募して、こうなったと」

—それまでに、アシスタント経験とかそういうのは?

「ありません」

—それじゃあ、構図とか、コマ割りのやり方とかいったものは、全部自分で?

「そうですね。さっき言った高校の時の5人グループの中で、試行錯誤して付けた力であって、師匠はいません」

—好きなマンガ家で、その影響受けたという人もいない?

「それはもう、山のようにどの時代のマンガも影響受けてますよ。影響受けやすいですから。誰のなんていえないくらい。どんどん、どんどん影響受けて、雪だるまみたいに積もって、最後に行き着いたのが今の絵柄です」

—影響というのを除いて、1人の読者として好きな作品とかは?

「絵自体でも、ストーリーで好きだから、影響受けるほど好きなんでしょう。だからそれはもう、読んでるマンガ全部が好きということになります」

—今はもう、プロのマンガ家として、みんなに読まれるじゃないですか。今後のマンガはそれこそ、常にプロとしてのプライドとか、読者を喜ばせようということを意識して取り入れたりする作品とかはあったりしますか? また、それとはまったく逆にそうした計算なしで面白い作品とかは?

「そういう意識がないですね。自分でも描いていながら、まだ読者の部分があるというのが、合体してますよ、いつの間にか」

描きたいものはいっぱいある、でも今はベルセルクに集中します。

—そうした過程などをうかがうと、かなりいろいろと興味の範囲も広いんじゃないかと思いますが、となると現在はベルセルク1本に絞ってますが、他に描いてみたいテーマとかいっぱいあるんじゃないですか?

右上：高校〜大学とアイデアを描き続けた大学ノート。ガッツらしきキャラクターがいる。
右下：原稿にしないで、ネームだけ作った作品も多い。
上：大学3年の頃描きかけたSF作品。ガッツの原形キャラクター。

「やりたい事はいっぱいあるんですけどね、暇がない(笑)。SFとかの原稿に着手とかもしてますが、続きゃしない。暇が欲しいですよ、ほんと」

—他ジャンルはどうですか? 映像でアニメとか、ちょっとやってみたいな、なんてことは?

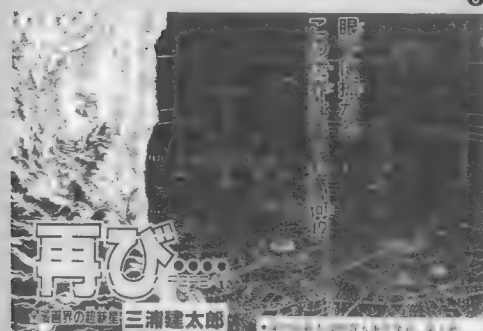
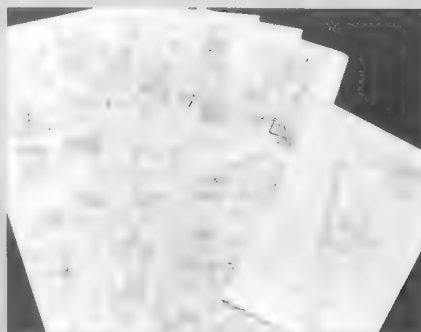
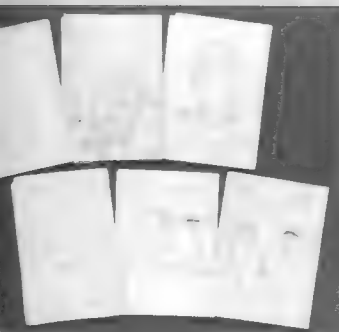
「あまりないんです。これは自分のまわりにいる友達のせいかもしれませんね。自分の能力と違った部分で秀でた人がまわりにいるから、自分はこれで行こうという気持ちがあるのかもしれない。それにとりあえず今は、目の前にあることをしっかりとやらないと。だいたいベルセルク自体ちゃんとした最初の連載なのに、他のことに手を出して、終わらせられないと、悲しいじゃないですか」

—では、その集中したいベルセルクですが、今後の展開として、どんな意欲を持ってらっしゃいますか?

「まず女のキャラクターをもうちょっと増やしたいと思います。男だけの世界ってわけじゃないですし、彩りに欠けますから。女性キャラを1人か2人増やしたほうがいいし、あと、鷹の団の代わりというわけではないんですが、それと同じぐらいにガッツと関わる主要なキャラクターを新しく配置しないと。ガッツ1人じゃつらいだろうし。ただ今度は、鷹の団みたいに完全にガッツにべったりっていうキャラクターではなく、敵対してたりとか、ちょっといろんな展開のできるキャラを考えてみたいです」

—新キャラの登場、早く見たいですね。再開を楽しみにしています。どうもいろいろとおもしろいお話、ありがとうございました。

(平成8年12月4日　仕事場にて)

年譜＆作品リスト
Biography

1966年7月11日	千葉県に生まれる。
1973年4月	小学校入学。ノートなどに漫画を描き始める。
1974年頃	小学2年生頃からコマ割り漫画に挑戦。
1976年	小学4年生。はじめて原稿用紙を使う。
	この頃から、級友たちを読者に鉛筆描きのミニコミック**「ミウランコミック」**シリーズをスタート。代表作**「ミウランジャー」**は40巻以上を重ねる。❶
1977年	小学5年生。**「ケンへの道」**。❷
	この頃からペンを使って漫画を描くようになる。
1979年4月	中学校入学。この頃スクリーントーンを初めて使用。プロのまねごとを始める。(P.116)
1982年4月	高等学校入学。美術科にて気の合った仲間たちと漫画を描いて暮らす。
	この頃から大学ノートにアイデアスケッチやメモをとり始め、大学生になっても続けた。❸
	高校時代には同人誌にも作品を発表していた。
1985年春	高校卒業・大学進学を前に**「再び」**50P・**「NOA」**54Pを描く。
	少年マガジンに投稿。
同年4月	日本大学芸術学部入学。
同年夏	**「再び」**が少年マガジン第34回新人漫画賞入選。❹
同年8月	**「NOA」**がフレッシュマガジンNo.3に掲載。❺
	以後ボツばかりで、苦しい時代が続く。
	もちろん、美術科の大学生として、課題制作もこなさなければならなかった。❻
1988年	コミコミ11月号　第7回コミコミまんがスクール準入選
	「ベルセルク」48P
	これが俗に言う〝プロトタイプ〟でガッツが読者の目に触れた最初の作品(コミックス未収録)である。❼
	暗黒時代は終わりを告げた。
1989年	大学卒業。
	月刊アニマルハウス5～7月号
	「王狼」(原作・武論尊)を連載。初めての雑誌連載に挑戦。
	月刊アニマルハウス10月号
	「ベルセルク」〈黒い剣士〉登場。これよりコミックスに収録。
同年12月	ジェッツコミックス**「王狼」**刊。初めてのコミックス。❽
1990年	月刊アニマルハウス1月号
	「ベルセルク」〈烙印〉
	月刊アニマルハウス2～6月号
	「王狼伝」(原作・武論尊)を連載。
同年8月	ジェッツコミックス**「王狼伝」**刊。❾
	月刊アニマルハウス9月号(～1992年3月号)
	「ベルセルク」連載スタート(REVENGE1～16)
同年12月	ジェッツコミックス**「ベルセルク」**第1巻刊。❿
1991年	月刊アニマルハウス8月号
	「ベルセルク」〈REVENGE9　黄金時代1〉より回想シリーズに入り、鷹の団登場の頃には人気が急上昇。
1992年	ヤングアニマル1～8号
	「ジャパン」(原作・武論尊)連載。
	ヤングアニマル11号
	「ベルセルク」第1話。新装連載スタート。
同年11月	ジェッツコミックス**「ジャパン」**刊。⓫
	以後、ひたすら**「ベルセルク」**を描き続けて驀進。
	この間、海外版コミックスの翻訳刊行が続く。⓬
1997年	ヤングアニマル1号
	「ベルセルク」第94話。回想シリーズ〈青年編〉終了。
同年2月	**「画集ベルセルク」**刊(本書)。
	ヤングアニマル5号
	「ベルセルク」〈黒い騎士編〉再開。

あとがき Afterword

〝画集〟――絵を描くことを生業にしている者にとっては、これはとてつもなく神聖な言葉だ。自分の友人には、かつてイラストレーターだった者がいるので、自分の絵のみの本が書店に並ぶということが、いかに困難か多少なりとも解るつもりだ。しかし、自分はその機会に幸運にも恵まれた。となれば、〝画集〟、この言葉に恥じるものを作るわけには、断じていかない。その名を冠する以上、ただの〝マンガ関連ムック〟で終わってしまっては、イラストレーターの方々に失礼だ！と、力んだあげく、でき上がったのが、この〝画集ベルセルク〟なのです。

どうでしょう？多少は画集らしい手応えはありましたか？半年にわたり、コツコツとできる限りの描き下ろしも増やしたし、もちろん画集としてだけではなく、ベルセルク・ワールドをかいま見る解説書としても、スタッフ一同、力をつくしたつもりです。しかし、個人的には恥ずかしい限り。まさか小学生当時の作品まで掲載されるなんて…それにインタビュー。私はしゃべるのが苦手だから、考えている通りに伝わったかどうか？余計なことを言ってはいないか？本来マンガ家はマンガでのみ勝負。マンガの中で自分をさらけ出すのはいいけれど、それ以外のことで自分を切り売りするのは潔くない。作品の奥は、読者にあずけるべきだ。なんて考えている。でも、やっちゃいました。なかばムリヤリ。「こうなりゃヤケだ！見て見て、これが私よ♡」って感じ。それでも、喜んでくれる人がいるのなら、よしとしましょう。これから何年か後、またこんな恥ずかしい目にあえることを期待しています。それは、ベルセルクが無事に走り続けている証しでもあるのですからね。

1997年1月　三浦建太郎

お買い上げのみなさま、ありがとうございました。
これからも、ベルセルクを末永くよろしく。
スタッフ一同ご苦労さまでした。